PC Games

Wissen, was gespielt wird

12/05 | € 4,99 | NOVEMBER

World of Warcraft Add-on-Weekend ab 29. Oktober auf www.pcgames.de

DVD

36 Seiten Extra: Passend für die Spielepackung!





20 Seiten TEST

Der größte PC-Games-Test aller Zeiten!

AGE OF EMPIRES 3

Ihr neues Lieblingsstrategiespiel?

2 VOLLVERSIONEN



ROLLENSPIEL: Der Tempel des elementaren Bösen

Urban Freestyle Soccer

BONUS: Offizielles Civ 3-Add-on

NEVERWINTER NIGHTS 2

Exklusiv: Erste Bilder + Interview





VORSCHAU + REPORTS

Titan Quest • Die Gilde 2
Lionhead-Report (The Movies)
15 Jahre Monkey Island
Lesertest: Battlefront 2

ÜBER 60 SEITEN TESTS

QUAKE 4

USK-16-Version im Test: Aus Doom 3 gelernt!

4 191278 204996 12

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80


World Racing 2
„Fahr mich, wie du willst!"
Arcade- oder Simulationsmodus: Fahrspaß ohne Grenzen
Mehr als 90 Autos von 17 Herstellern mit original Fahrverhalten und über 120 Missionen
Neuartige K.I. und Gegenverkehr als Garant für spektakuläre Rennen!
Ab Ende September im Handel!
www.atari.de
ATARI
PC DVD ROM
PlayStation 2
XBOX
TDK
SYNETIC The Funfactory
PLAYLOGIC



Editorial

Ganz neue Seiten

Montag | 26. September 2005

Beim Gongschlag ist es 16 Uhr 30: www.pc-games.de erstrahlt seit heute in neuem Glanz: Neue Struktur, frischer Look, zusätzliche Features, noch mehr Komfort und Aktualität. Die übersichtliche Unterteilung der Seite in Genres liefert Ihnen beispielsweise die neuesten Meldungen aus dem Action-Segment auf einen Blick – hier finden Sie sowohl das eben veröffentlichte **Battlefield 2**-Update als auch das neueste **S.T.A.L.K.E.R.**-Gerücht. Zusätzlich gibt's umfangreiche Bildergalerien, eine riesige Forenwelt und viele exklusive Gratis-Angebote, etwa Spieldesigner-Interviews in voller Länge, Live-Eindrücke von Entwicklerbesuchen in der Redaktion, Last-Minute-Änderungen gegenüber getesteten Versionen oder Aktionen wie das **World of Warcraft**-Weekend am 29./30. Oktober. So ist die offizielle Website die optimale Ergänzung zum Heft. Dort erfahren Sie auch vorab und exklusiv die PC-Games-Wertung von **Civilization 4**, von der wir wegen mangelnder Serienreife des Testmusters abgesehen haben (Details ab Seite 112).

Dienstag | 04. Oktober 2005

Vielleicht ist es Ihnen auch schon aufgefallen: Den „Kurz, aber gut"-Vertretern der Sorte **Black & White 2**, **F.E.AR.** oder **Fable** stehen viele Neuheiten gegenüber, die von Folge zu Folge immer umfangreicher, immer komplexer werden: **Civilization 4**, **X3: Reunion**, **GTA San Andreas**, **Fußball Manager 06**, ganz zu schweigen von Schwergewichten wie **World of Warcraft**, **Guild Wars** oder **Everquest 2**, die schon so manchem ganze Monate seines Lebens geraubt haben. Damit Sie auch in Zukunft verlässliche, seriöse Tests in PC Games finden, wollen wir künftig noch mehr (Spiel-)Zeit in die Tests investieren. Dafür haben wir in den vergangenen Monaten das Redaktionsteam aufgestockt: Aufmerksamen Lesern sind bereits Namen wie Stefan Weiß und Felix Schütz aufgefallen. „Stellt die Neuen doch mal vor", wird zu Recht gefordert. In der kommenden Ausgabe werden wir diesem Wunsch gern nachkommen.

Mittwoch | 05. Oktober 2005

24 Missionen umfasst die Kampagne von **Age of Empires 3**, aufgeteilt auf drei Akte. Wenn Ihnen zum wiederholten Male die Siedlung kaputtgeschossen wird oder Ihr Held öfter vom Pferd purzelt als Ihnen lieb ist, dann empfehlen wir einen Blick in das 36 Seiten starke Tipps-Booklet, das allen Heften der CD- und DVD-Auflage beiliegt. Der Clou: Das Format des Booklets ist so gewählt, dass Sie es immer griffbereit in der DVD-Box des Spiels aufbewahren können. Falls Sie noch unschlüssig sind, ob Sie sich **Age of Empires 3** zulegen sollen, haben wir das wichtigste Strategiespiel des Jahres für Sie durchgespielt und bis in die letzten Ecken durchleuchtet. Es hat sich gelohnt, denn wer hätte gedacht, dass im dritten Akt ... Aber lesen Sie selbst – ab Seite 78.

Donnerstag | 06. Oktober 2005

Als PC-Games-Reporter Christoph Holowaty in den Lionhead Studios in Guildford eintrifft, weht ein Hauch von schottischem Whisky durch die Räume. Alkohol während der Arbeitszeit? Nicht ganz: Tags zuvor stieg eine Riesenparty zur Fertigstellung von **The Movies**. Ferndiagnose der Beteiligten : Übernächtigt, aber glücklich. Warum man sich auf das witzige Aufbauspiel (Test in PC Games 01/06) freuen darf, steht in den Interviews ab Seite 28.

Donnerstag | 13. Oktober 2005

Sie benötigen schon eine gehörige Portion Glück, um das praktisch ausverkaufte **World of Warcraft**-Sonderheft noch im Zeitschriftenhandel zu ergattern. Beim Verlag können seit heute keine Exemplare mehr nachbestellt werden – alle weg. Auf vielfachen Wunsch bieten wir das Sonderheft im PDF-Format auf www.pcgames.de zum Download an – natürlich ohne CD-ROM und Poster, dafür mit saftigem Rabatt gegenüber dem regulären Heftpreis.

Viel Spaß mit der **Age of Empires 3**-Ausgabe wünscht Ihnen

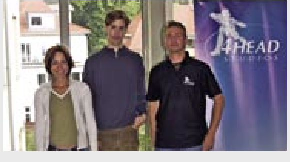
Ihr PC-Games-Team

HEINRICH LENHARDT ...



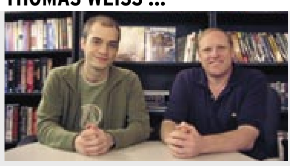
... lässt sich von Obsidian-Boss Feargus Urquhart (links) vorab die Feinheiten von **Neverwinter Nights 2** erklären (Vorschau ab Seite 42). Die Weltpremiere des Rollenspiels erfolgt erst drei Wochen später in Lyon.

JUSTIN STOLZENBERG ...



... reist nach Hannover zu 4Head: Mit Produzentin Kathleen Kunze (links) und Studiogründer Tobias Severin (rechts) unternimmt er eine Sightseeingtour durch die wunderschöne Mittelalterwelt von **Die Gilde 2** (Seite 48).

THOMAS WEISS ...



... hat in Boston das Spiel gesehen, das das nächste **Diablo** werden könnte: **Titan Quest**. Die **Age of Empires**-Boxen im Hintergrund sind kein Zufall: Brian Sullivan (rechts) gilt neben Bruce Shelley als einer der **AoE**-Erfinder.

Der Dell™ XPS

Pole Position mit Power

Dual Core Prozessor

Dimension™ 9150

Multimedia PC

NEU

- Intel® Pentium® D Prozessor 820 (2.80GHz, 2x 1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3)])
- 1024MB statt 512MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533MHz
- 250GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ E173FP für 254 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Integrierter 7.1 HD Audio-Chip
- 16x DVD+/-RW, 16x DVD, 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3)])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Beginer, 60 Tage

999 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

AKTION*: 1024 MB statt 512 MB RAM

Finanzierung ab 31,97 €[2)] E-Value™: PPDE5-D11915a

Upgrades

- Servicepaket STANDARD inkl. 3 Jahre At-Home + 220 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3)]) + 244 €
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394 + 70 €

Dell™ XPS M170

XPS

NEU

- Intel® Centrino™ Mobiltechnologie; Intel® Pentium® M Prozessor 770 (2.13GHz, 2MB L2 Cache, 533MHz FSB); Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3)])
- 1024MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533MHz
- 80GB** EIDE-Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA "Truelife" TFT-Display (1920x1200)
- 256MB nVidia® GeForce™ Go 6800 ULTRA Grafik
- DVD/CD-RW Combo-Laufwerk
- 6x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium Ionen Akku mit 80Wh
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1)]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3)])

2.299 € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Finanzierung ab 73,56 €[2)] E-Value™: PPDE5-N11XP5

Upgrades

- 3 Jahre CompleteCare™[4)] Unfallschutz + 197 €
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3)]) + 35 €
- Spezieller Inspiron™ XPS Rucksack + 93 €

Dell™ XPS 600

XPS

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 640 mit HT-Technologie (3.20GHz, 2MB L2 Cache, 800MHz FSB)
- Original Windows® XP Media Center Edition 2005 (OEM[3)])
- 1024MB statt 512MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 667MHz
- 2x 160GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256MB PCIe x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Sound Blaster® Audigy® 2 ZS 7.1, IEEE 1394
- 16x DVD-ROM & 48x CD-RW Laufwerk
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1)]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3)])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Beginer, 60 Tage

Nur **1.599 €** inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor

AKTION*: 1024 MB statt 512 MB RAM

Finanzierung ab 51,16 €[2)] E-Value™: PPDE5-D11XP5

Upgrades

- 3 Jahre Vor-Ort + CompleteCare™[4)] Unfallschutz + 206 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM[3)]) + 244 €
- Norton Internet Security™ 2005 - 15 Monate + 45 €

Dell™ empfiehlt Windows® XP Media Center Edition

Der Dell™ XPS mit dem Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie. Der ideale Bolide für Pole Position und rasante Spiele

Scharf auf Fahrspaß? Dann steigen Sie ein und geben Sie Vollgas mit dem sensationellen Dell™ XPS. Der XPS ist ein Powerpaket, mit dem Sie blitzschnell reagieren können, um in jeder anspruchsvollen Spielewelt zu überleben. Getrieben wird der Dell™ XPS vom aktuellen Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie, optimiert für pure Leistung, Nervenkitzel und Adrenalinstoß ohne Kompromisse.

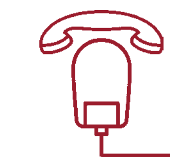
Support rund um die Uhr

Sie brauchen Hilfe? Keine Sorge. Mit Ihrem privaten Zugang zum Dell™ XPS Support-Team bekommen Sie die Unterstützung, die Sie brauchen - rund um die Uhr. Aber Dell™ gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie jetzt bei uns an oder besuchen Sie uns direkt unter www.dell.de !

*Limitiert auf ausgewählte Dell™ Produkte, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 22.11.05.

GT Legends

Jetzt kaufen, erste Rate ab Mai 2006 zahlen[2)]



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote www.dell.de

Privatkunden **0800 / 1 46 33 55** Geschäftskunden **0800 / 1 51 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.





Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 22.11.05. Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Centrino, das Intel Centrino Logo, Celeron, Intel XScale, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium und Pentium sind Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1)]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2)]Nutzen Sie unser Sonderangebot im November: Jetzt kaufen, erste Rate ab Mai 2006 zahlen. Effektiver Jahreszins nur 9,9% für Laufzeiten von 12 - 48 Monaten. Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3)]Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4)]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main.

Inhalt 12/2005



S. 78

Age of Empires 3

Endlich können Sie das Schwert an den Nagel hängen und Gegner mit Musketen und Kanonen beharken. Doch das ist nicht die einzige Neuerung! PC Games hat den Strategie-Leckerbissen auf stolzen 20 Seiten getestet.

S. 42

NEVERWINTER NIGHTS 2

Auch Obsidian protzt mit einer funkelnagelneuen 3D-Engine. Kenner ergötzen sich an der Statistiklawine.



S. 112

CIVILIZATION 4

Der neueste Teil ist der strategisch Anspruchsvollste der Serie. Sid Meier würzt den Titel mit findigen Details.



S. 150

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Konamis Edel-Kick geht in die nächste Runde. Bessere Ballphysik und Animationen machen PES 5 zum Genrekönig.



S. 182

GRAFIKCHIPS-SPECIAL

Chips sind klasse! Nicht nur vom Fernseher, sondern auch im PC. Wir verraten Ihnen welche Sorte am besten ist.



S. 102

QUAKE 4 (DT.)

Raven Software hat nichts verlernt und liefert mit Quake 4 (dt.) gewohnt hochwertige Shooter-Kost ab.

AKTUELL

NEWS

DTM Race Driver 3 **64**

Kurz vor Redaktionsschluss rollte eine spielbare Betaversion der heiß ersehnten Rennspiel-Hoffnung rein. Die Eindrücke unserer rasanten Probefahrt schildern wir Ihnen auf Seite 64.

TEST

NEUHEITEN

Knights of the Temple 2 **130**

Hieb- und stichfest: Der zweite Teil von Knights of the Temple 2 bietet viel mehr als sein Vorgänger, aber kostet weniger als die Hälfte! PC Games verrät, was alles neu und besser ist..

BUDGET-SPIELE

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

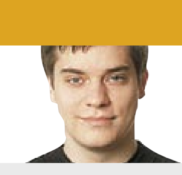
SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



„Etwas Schreckliches bahnt sich für Ungeduldige an: Spiele in Episodenform."

Ich gehöre zu jener Sorte Mensch, die sich Serien nicht im TV ansehen können. Werbepausen ertrage ich grummelnd, wochenlange Wartezeiten zwischen den Folgen nicht. Wenn ich da an „24" denke: Elendig langes Däumchendrehen nach jeder Episode, einer Folter gleich. Hier ist die Ungeduld Herr über mich. Daher bereitet mir eine Entwicklung Sorgen, die sich gerade im Spiele-Business zu vollziehen scheint: die Veröffentlichung von Titeln scheibchenweise.
Gut, das Adventure Bone war nicht dramatisch in seinem Spannungsverlauf; hier können die Entwickler eine ruhige Kugel schieben bis zum zweiten Teil, es ist mir gleich. Den Ego-Shooter-Spezialisten bei Ritual Entertainment traue ich jedoch Cliffhanger von unerhörter Gemeinheit zu: Das erste Kapitel von Sin Episodes soll etwa fünf Stunden Spieldauer bieten, ich, als Pessimist (und exzellenter Spieler, Anmerkung der Redaktion!), rechne mit der Hälfte. Was also, wenn Elitekämpfer John R. Blade im Kampf gegen die böse Elexis zum Ende einen tödlichen Treffer abbekommt und röchelnd im Straßengraben liegt – soll ich dann wirklich monatelang um sein Leben bangen, bis es endlich weitergeht? Ich will Spiele am Stück genießen, als Gesamtkunstwerk und in meinem eigenen Tempo.

Preispolitik aus der Hölle

Dann ist mir auch die Preispolitik suspekt. Ich vermute in der Episodenform eine Abzocke, die das in dieser Ausgabe getestete Bone bereits praktiziert: 20 Dollar hat es gekostet, nach zwei Stunden war's durchgespielt. Das wäre, als würde man 16 Euro für einen Kinobesuch ausgeben. Wer kommt bei diesem Preis-Leistungs-Verhältnis eigentlich auf die Idee, auch die zweite Bone-Episode zu kaufen? Außer Michael Schumacher vielleicht oder Bill Gates? Gerade bei einer unkomplizierten Veröffentlichung über das Internet, wo die Kosten für Packung, Handbuch und wasweißich wegfallen, gerade da müssten es die Hersteller doch hinbekommen, einen humanen Preis zu verlangen.
Ich klammere mich voller Hoffnung an Valve. Erfreuliche 13 Dollar soll Half-Life 2: Aftermath kosten, Lost Coast wird mal eben verschenkt. Das Hauptspiel habe ich als angenehm umfangreich in Erinnerung, das Add-on soll gefälligst nachziehen! Wenn so die regelmäßigen Veröffentlichungen über Steam aussehen, dann lasse ich mit mir reden.

KOOPERATION

Spielberg geht mit EA zusammen



Steven Spielberg (**Krieg der Welten**) wird die Entstehung dreier Spiele beaufsichtigen, die gerade bei Electronic Arts in Los Angeles entwickelt werden. Es handelt sich um neue Konzepte, die nichts mit den Filmen des Star-Regisseurs zu tun haben. EA LA (Electronic Arts Los Angeles) verfügt über die Rechte zu den Titeln, Spielberg hingegen über die Lizenz, sie mit seiner Produktionsfirma Amblin Entertainment zu verfilmen. Das Entwickler-Team wird von Doug Church angeführt, der bereits seit 13 Jahren in der Branche tätig ist und an der **Thief**- und **Deus Ex**-Serie bei Ion Storm mitarbeitete. EA-LA-Studioboss Neal Young verrät zwar, dass sich die Spiele von den beiden genannten Produkten unterscheiden würden, das exakte Genre und Veröffentlichungstermine hält er aber noch geheim.

LUCASFAN GAMES

Lucas Arts stoppt Entwicklung von Fan-Adventures



Erst kürzlich haben die Hobby-Entwickler von Lucasfan Games mit **Indiana Jones: Jäger des verlorenen Schatzes** ein viel versprechendes Point&Click-Adventure angekündigt, da schlägt Lucas Arts zu und stoppt den Prozess. Sogar die Web-seite www.lucasfangames.de ist geschlossen. Ein offizielles Statement blieb zwar zunächst aus, doch scheint Lucas Arts die Nase voll von Fanprojekten zu haben, die Urheberrechte verletzten.

WORLD OF WARCRAFT

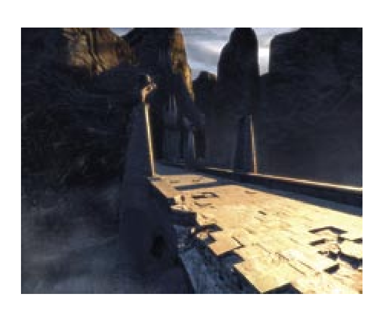
WoW-Weekend auf pcgames.de



Anlässlich der Blizzard-Messe Blizzcon berichten wir auf pcgames.de am letzten Oktober-Wochenende live aus Anaheim. Highlight: Brandaktuelle News und Screenshots zum angekündigten **World of Warcraft**-Add-on, das Ende 2006 erscheinen wird. Dazu Interviews mit Entwicklern, Fotos direkt aus der Messehalle, Umfragen und viele Extras. Fans des derzeit beliebtesten PC-Rollenspiels sollten sich den 29./30. Oktober also rot im Kalender anstreichen; die Neuigkeiten sind natürlich auch danach noch abrufbar.

ELVEON

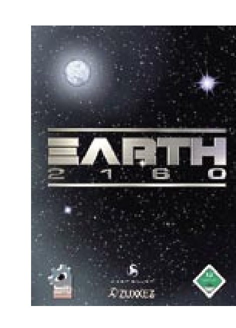
Erstes Bild zum Action-Adventure



Zwar liegt das vom Hersteller als Action-Epos bezeichnete Elveon noch in weiter Ferne – als Erscheinungstermin ist das zweite Quartal 2007 anvisiert –, doch exklusiv für PC Games hat das deutsch-tschechische Team 10tacle Slovakia einen ersten Screenshot herausgegeben. Bislang waren nur Bilder aus dem Trailer zu sehen. Das Motiv zeigt eine Brücke, die zu einem Außenposten der Stadt Nimathar führt. Dabei lässt die Unreal Engine 3 ihre Muskeln spielen: Die Oberflächen sind beeindruckend in ihrem Detailreichtum.

VERLOSUNG

Computerspiele zu gewinnen!



PC Games verlost in Zusammenarbeit mit dem Download-Portal Gamesload fünf Computerspiele. Die Gewinner können den Titel aus dem Angebot von Gamesload auswählen und auf den eigenen Rechner herunterladen. Um teilzunehmen, genügt ein Besuch auf www.pcgames.de, eine Postkarte oder eine E-Mail an redaktion@pcgames.de. Preisfrage: Wie heißt der Testsieger des großen Download-Portal-Tests aus der PC Games 11/05? Kleiner Ansporn: Auf www.gamesload.de ist inzwischen auch der Echtzeit-Strategie-Hit Earth 2160 zum günstigen Tarif erhältlich.

XBOX 360

Verhaltene Reaktionen auf Microsofts Produktmesse X05

Am 4. und 5. Oktober lud Microsoft nach Amsterdam, um die Launch-Titel für die vermeintliche Wunderkonsole Xbox 360 der Öffentlichkeit zu präsentieren. Was eigentlich für offene Münder und herunterklappende Gebissleisten sorgen sollte, versetzte die Fachpresse anscheinend nicht in die von Microsoft erhoffte Ekstase: Es mangele an frischen, innovativen Spielideen, dafür würde die neue Hardware lediglich für brutale Ballerspiele genutzt, so liest man auf zahlreichen Internetseiten. Der grafische Quantensprung bliebe, insbesondere auf altmodischen TV-Geräten ohne HDTV, ebenfalls aus – die meisten der angekündigten Titel seien nicht in der Lage, das technische Potenzial der Konsole nennenswert auszuschöpfen. Trotzdem bleiben die Meinungen geteilt. Spiele wie Epics Shooter **Gears of War** hinterließen bei den Kollegen unseres Schwestermagazins Xbox-Zone einen sehr guten Eindruck.





GT-Legends-Macher gründen neues Studio: Blimey! Games

Ein Teil der **GTR**- und **GT Legends**-Entwickler sind in einem neu gegründeten Studio namens Blimey! zusammengekommen. Die Führung übernimmt der ehemalige Simbin-Entwicklungschef Ian Bell. Als Vorteile nennt Bell die wegfallenden „Management- und Marketingbeschränkungen". Zudem bezeichnet er das Studio als ein virtuelles, an dem Entwickler weltweit beteiligt seien – die Mitarbeiter könnten sich durch ihre Heimarbeit die Arbeitszeiten einteilen. Einen Genre-Wechsel zieht das Team nicht in Betracht, man arbeitet bereits am zweiten Teil der Rennsimulation **GTR**.

Dreifacher Mörder versucht sich mit GTA herauszureden

Der 20-jährige Devin Moore erschoss nach einem Autodiebstahl in Fayette (Alabama) drei Polizisten, die ihn festnehmen wollten. Vor Gericht berief er sich zu seiner Verteidigung auf seinen dauerhaften Konsum von Spielen der **Grand Theft Auto**-Serie. Der Richter lehnte diese Art der Rechtfertigung ab: Auswirkungen der Titel auf Moore seien nur Spekulation. Moore wurde daraufhin zur Todesstrafe verurteilt. Sein Verteidiger kündigte Berufung an; die Angehörigen der Opfer verklagten zwischenzeitlich die Herstellerfirmen.

Rettung für Cyan Worlds

Cyan Worlds, das Studio von **Myst**-Erfinder Rand Miller, stand vergangenen Monat kurz vor der Schließung aus Geldmangel. Alle Mitarbeiter wurden entlassen, **Myst 5** sollte das letzte Produkt des Herstellers sein. Doch laut eines Berichts von TotalVideoGames.com ist Cyan gerettet. Miller: „Wir haben ein Kaninchen aus dem Hut gezaubert, über das ich jedoch noch nichts verraten darf, und fast alle wieder angestellt." Allerdings wolle man vorläufig Abstand von **Myst** nehmen; zukünftige Titel sollen eine andere Richtung einschlagen.

Sacred mit Physik-Engine

Der zweite Teil des international erfolgreichen Action-Rollenspiels **Sacred** wird die Physik-Engine von Ageia nutzen, das kündigte Entwickler Ascaron an. Die Technik soll auch in anderen, bislang nicht näher genannten Titeln des Gütersloher Studios zum Einsatz kommen.

Quake 4: Kommt der Film?

id-Software-Boss Todd Hollenshead hat nach eigenen Angaben bereits vor dem Abschluss der Dreharbeiten zum **Doom**-Kinofilm eine Leinwand-Adaption von **Quake 4 (dt.)** in Erwägung gezogen. Die gute Zusammenarbeit von Produzenten, Schauspielern und dem Filmstudio Universal hätten den Entwickler in seinem Vorhaben bestärkt. In einem Interview mit SciFi.com sagte Hollenshead, dass er sich als Thema den Strogg-Krieg gut vorstellen könne. Unabhängig von der Entscheidung, ob **Quake 4** den Weg in die Kinos findet, soll der Erfolg von **Doom** sein, das am 21. Oktober in den USA startet.

Teure Spiele-Nachhilfe

Amerikanischen **Halo 2**-Spielern ist Tom Taylor, in der Szene als Tsquared bekannt, kein Fremder: In den letzten 16 Turnieren landete er jeweils unter den besten vier. Wer auch so gut wie Tom werden möchte, darf sich bei ihm für 40 Dollar die Stunde Nachhilfe geben lassen. Günstiger wird's bei Victor DeLeon, der ist allerdings erst sieben Jahre alt. Sie können sich nicht entscheiden? Auf der Seite www.gaming-lessons.com finden Sie eine Übersicht der Lehrkräfte.

Premiere

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungsstudios!

RTL Ski Alpin 2006
(49 Games/24. November 2005)

SPORTSIMULATION | Mit Pistencrack Bode Miller auf dem Cover und als Superstar im Spiel will **RTL Ski Alpin 2006** auch diesen Winter die Konkurrenz hinter sich lassen. Der Schwerpunkt liegt auf dem erweiterten Karrieremodus, bei dem man die Fähigkeiten seines Fahrers durch Training und Rennerfolge rollenspielähnlich steigert. An den Start gehen Sie an Originalschauplätzen in allen Disziplinen des alpinen Weltcup-Spektakels: Abfahrt, Super-G, Slalom sowie Riesenslalom.

Ski Racing 2006
(Coldwood Interactive/18. November 2005)

SPORTSIMULATION | Auch **Ski Racing 2006** buhlt mit einem neuen und „motivierenden Welt-Cup-Modus" um die Gunst der PC-Wintersportler. Gefahren wird auf den offiziellen Strecken der Saison 2005/2006. Neben Covermodel Hermann Maier sind auch die anderen Top-Fahrer mit authentischen Daten am Start. Bei der uns vorliegenden Betaversion überraschen neben der detaillierteren Optik die realistischeren Animationen, die im Gegensatz zum Vorjahr weniger hölzern wirken.

FIFA Street 2
(EA Sports/2. Quartal 2006)

FUNSPORT | Der zweite Teil des Fußball-Fun-Spiels **FIFA Street** erscheint auch für den PC. Wie beim Vorgänger stehen ausgefallene Ballstafetten und Dribblings im Mittelpunkt und sollen dank eines erweiterten Tricksystems noch spektakulärer aussehen. So führt man mit dem rechten Analogstick besondere Moves aus, die den Gegenspieler demoralisieren. Internationale Schauplätze wie das Londoner Westway Leisure Center und die Strände Brasiliens dienen als Spielfelder.

The Shadow of Aten
(Silicon Garage Arts/4. Quartal 2007)

ACTION-ADVENTURE | Die bisher eher unbekannte Spieleschmiede Silicon Garage Arts kündigte diesen Monat das Action-Adventure **The Shadow of Aten** an. Als Abenteurer Allan Scott reisen Sie ins Ägypten der Dreißigerjahre und ergründen die Mysterien um Aten, den ersten monotheistischen Gott der Menschheitsgeschichte. Echtzeitkämpfe stehen genau so auf der Tagesordnung wie Multiple-Choice-Dialoge mit Nichtspielercharakteren. Einziger Wermutstropfen: Die Veröffentlichung ist erst für das vierte Quartal 2007 geplant.

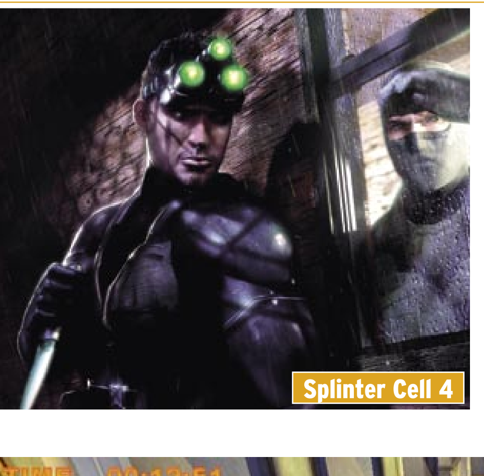
Warhammer: Mark of Chaos
(Black Hole Games/4. Quartal 2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Kaum ist das **Dawn of War**-Add-on **Winter Assault** erhältlich, kündigt Namco schon das nächste Abenteuer im **Warhammer**-Universum an. Im Fantasy-Strategiespiel **Mark of Chaos** schicken Sie die Völker der Hochelfen, der Sklaven, des Imperiums oder des Chaos in die finalen Schlachten. Basisbau und Rohstoffbeschaffung wurden auf ein Minimum reduziert, statt dessen sollen abwechslungsreichere Kämpfe im Mittelpunkt stehen.

Mad Tracks
(Load Inc./5. Januar 2006)

RENNSPIEL | **Trackmania** lässt grüßen: Beim Arcade-Renner **Mad Tracks** heizen Sie in Miniaturautos über abgedrehte Kurse mit Loopings, Schrauben und spektakulären Steilkurven.

RTL Ski Alpin 2006



Splinter Cell 4



The Shadow of Aten

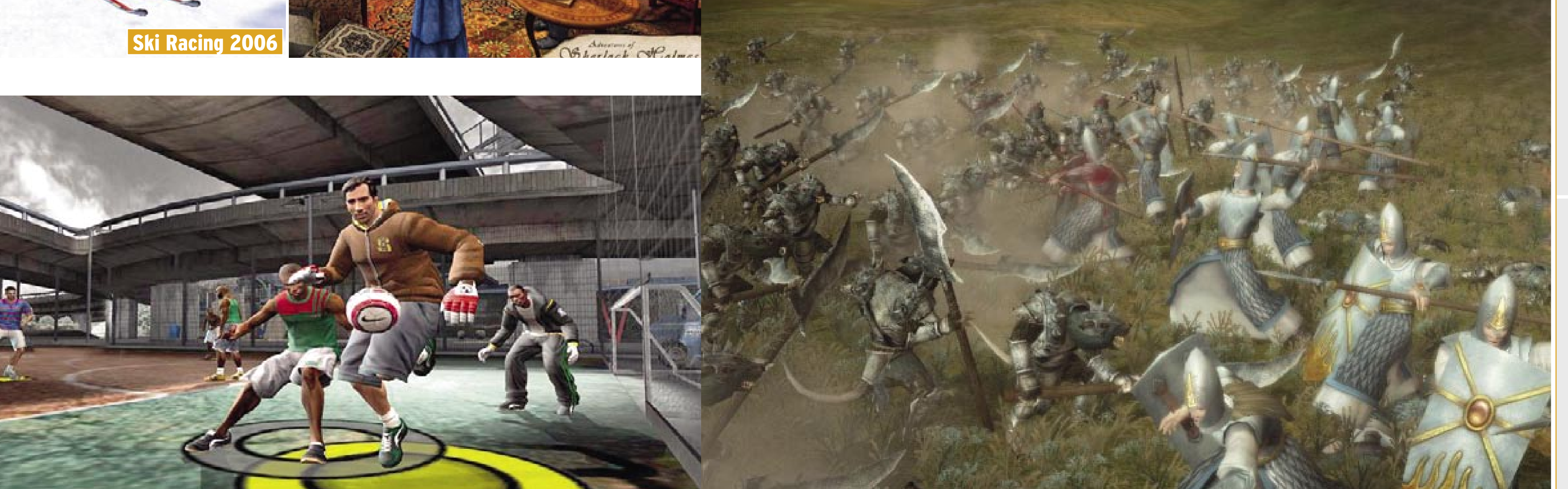




Mad Tracks

Ski Racing 2006

Sherlock Holmes: The Awaken



FIFA Street 2

Warhammer: Mark of Chaos

Castle Wolfenstein 2
(Raven Software/noch nicht bekannt)

EGO-SHOOTER | Faustdicke Überraschung: Auf Microsofts X05-Messe in Amsterdam kündigte id-Software kürzlich eine neue **Wolfenstein**-Episode an. Ihr Job: Den grausigen Experimenten durchgedrehter Nazis Einhalt zu gebieten. Informationen zum exakten Namen oder Inhalt des Titels lagen uns bei Redaktionsschluss nicht vor. Sicher ist, dass Raven Software, wo gerade mit **Quake 4 (dt.)** ein gar nicht mal übler Shooter vom Band gelaufen ist, die wilde Ballerei entwickelt. Als Basis dient die bewährte **Doom 3**-Technologie.

Sherlock Holmes: The Awaken
(Frogwares/Oktober 2006)

ADVENTURE | **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrrings** war zwar kein riesiger Verkaufserfolg, aber Adventure-Liebhaber waren begeistert und lechzen nach einem Nachfolger. Der trägt den Beinamen **The Awaken**, nutzt dieselbe 3D-Engine wie das hauseigene **In 80 Tagen um die Welt** (Test auf S. 146) und bietet auch dasselbe Interface. Licht und Schatten spielen bei den Knobeleien eine Rolle und auch Physikrätsel kündigte Frogwares an. Klingt viel versprechend. Veröffentlichung? Noch in diesem Herbst.

Splinter Cell 4
(Ubisoft/Frühjahr 2006)

TAKTIK-SHOOTER | Um den Gerüchten ein Ende zu bereiten, kündigt Ubisoft nun offiziell ein neues Sam-Fisher-Abenteuer an. Zum Inhalt hält man sich aber sehr bedeckt. Wie gewohnt versprechen die Kanadier eine völlig neue Spielumgebung und mehr Interaktion mit der Umwelt. Obendrein bekommt Publikumsliebling Sam nagelneue Ausrüstungsteile spendiert und soll in **Splinter Cell 4** wesentlich mehr Charakter zeigen. Aber hierzu wollen die Designer ebenfalls noch nichts sagen. Diese Geheimniskrämerei war schon immer ein Teil der Serie. Egal, die Hauptsache ist, dass Sam wiederkommt!

APB
(Real Time Worlds/Ende 2007)

ROLLENSPIEL | Sagt Ihnen der Name David Jones etwas? Der Designer bescherte der Computerspielewelt Hits wie **Grand Theft Auto** und **Lemmings**. Mit seinem aktuellen Studio Real Time Worlds schmiedet er große Pläne für das Online-Rollenspiel APB. Was der Name genau bedeuten soll, wurde noch nicht verraten, sicher ist nur, dass die Schauplätze lebhafte Städte rund um den Globus sind. Hier bekämpfen sich die Parteien der „Squads" und „Gangs". Mehr demnächst.

Da Vinci Experience
(Nobilis/Frühjahr 2006)

ADVENTURE | Der französische Entwickler Nobilis arbeitet gemeinsam mit Elektrogames sowie Kheops (**Das Geheimnis der vergessenen Höhle**) an einem Adventure rund um Leonardo Da Vinci. Passender Titel: **Da Vinci Experience**. Darin liegt es am Spieler, einige der Geheimnisse um das berühmte italienische Universalgenie zu lüften. Interessanter Stoff, wie auch der Erfolgsautor Dan Brown mit seinem Bestseller **Sakrileg** bewiesen hat. Das Spiel steht jedoch weder mit dem Buch noch mit der für nächstes Jahr geplanten Verfilmung in irgendeiner Beziehung. Voraussichtlich im Frühjahr 2006 dürfen Sie die Rätsel um Da Vinci lösen.

Heroes of Might & Magic 5

(Nival Interactive/Frühjahr 2006)

RUNDEN-STRATEGIE | Neben dem Action-Titel **Dark Messiah of Might & Magic** steht mit Nival Interactives **Heroes of Might & Magic 5** das zweite **M&M**-Spiel im komplett neuen Universum in den Startlöchern. Die größte spielerische Neuerung ergibt sich aus der detaillierten 3D-Grafik. Erstmals ist es möglich, in Städte, Schlachten oder Landschaften hineinzuzoomen und die Kameraperspektive jederzeit zu ändern. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, die Kämpfe in Echtzeit ablaufen zu lassen.

HdR: Die Schlacht um Mittelerde 2

(EA LA/Frühjahr 2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Bei **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2** erfahren Sie bisher weniger beachtete Details aus J. R. R. Tolkiens Fabelwelt. Die Macher von EA LA erwarben die **Herr der Ringe**-Buchlizenz und stricken nun eine Hintergrundgeschichte außerhalbs Gondors und Rohans. Wichtigste Neuerung: Der Spieler darf nun seine Basis aufbauen wo er will und ist nicht mehr auf vorbestimmte Gebiete beschränkt. Wir konnten für Sie einen neuen Screenshot auftreiben, der eine der frisch hinzugekommene Winterlandschaften zeigt.

Sims 2 Weihnachts-Pack

(Maxis/18. November 2005)

AUFBAU-STRATEGIE | Mit dem Weihnachts-Pack zu **Die Sims 2** können Sie – welch Überraschung – im Spiel stilvoll Weihnachten feiern. Das Mini-Add-on enthält über 40 neue Objekte wie Nikolausstrümpfe, Schneemänner, Kränze, winterliche Gemälde, Weihnachtslichter für den Vorgarten, Fenster mit Frostmuster und Rentierverzierungen. Der Spieler darf seine Sims sogar als Weihnachtsmann verkleiden. Das Paket soll nach Auskunft eines Sprechers von Electronic Arts „erheblich günstiger sein als ein normales Add-on". Ein genauer Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Agatha Christie: Und dann gab's keines mehr

(AWE Games/November 2005)

ADVENTURE | In der Umsetzung des Kriminalromans der englischen Autorin Agatha Christie klären Sie in einem alten Haus auf einer Insel mysteriöse Morde auf. Wir haben das klassische Klick-Adventure bereits angespielt und erlebten einen Mix aus **Black Mirror** und **Sherlock Holmes**. Erfreulich: Bereits nach wenigen Spielminuten hatten wir mehr als ein Dutzend Gegenstände im Inventar und die Freiheit, bis zu vier Objekte miteinander zu kombieren – und bei Bedarf auch wieder auseinanderzubasteln. Weniger erfreulich: Die Grafik aus Renderhintergründen und groben 3D-Charakteren ist nicht mehr zeitgemäß.

Need for Speed: Most Wanted

(EA Sports/24. November 2005)

RENNSPIEL | Rennspielfans kriegen mit **Need for Speed: Most Wanted** nicht nur was fürs Auge, sondern auch kräftig auf die Ohren: Bekannte Bands wie The Prodigy (Titel: You'll be under my Wheels), Celldweller (One good Reason) und Disturbed (Decadence) steuern Musik zum Soundtrack bei. Da dürften die illegalen Straßenrennen mit aufgemotzten Proletenschleudern gleich noch mehr Spaß machen.

Update

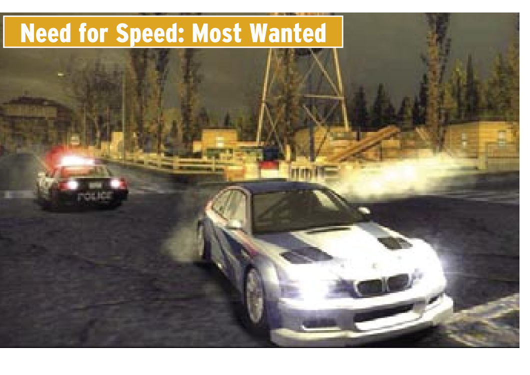
Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt es die neuesten Meldungen aus den Studios samt aktueller Bilder.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2


Call of Juarez

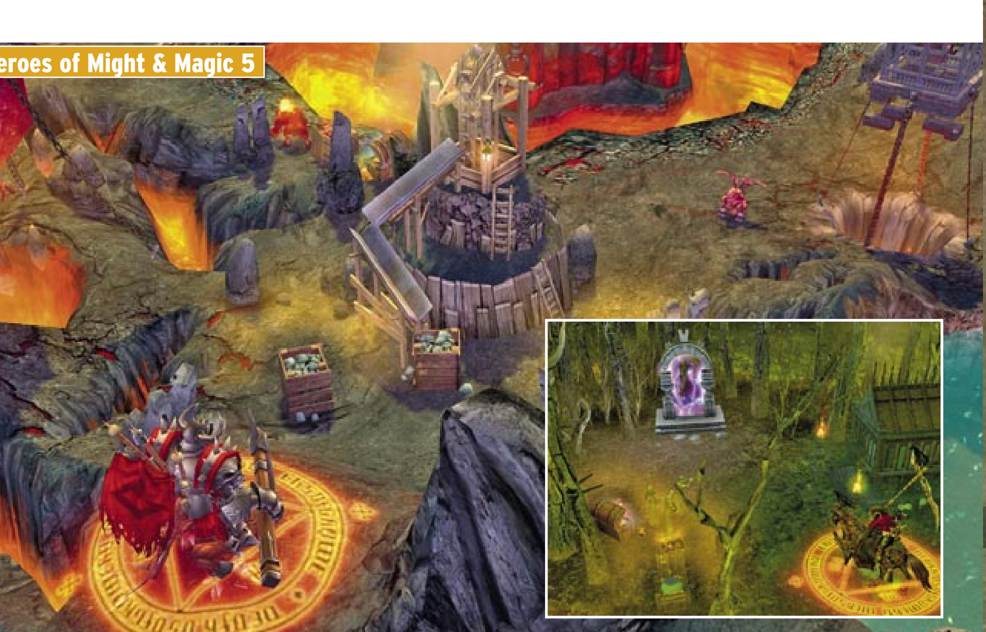

The Matrix: Path of Neo


Ghost Recon: Advanced Warfighter



Need for Speed: Most Wanted

Sims 2 Weihnachts-Pack


Heroes of Might & Magic 5


Gun

The Matrix: Path of Neo

(Shiny Entertainment/10. November 2005)

ACTION | Das erste **Matrix**-Spiel aus dem Hause Shiny entpuppte sich als ziemliche Gurke. **Path of Neo** bietet zumindest den einen Vorteil, dass Sie nun wirklich als Neo durch die Matrix hetzen, um Szenen aus allen drei Filmen nachzuspielen. Spektakuläre Shootouts und noch spektakulärere Martial-Arts-Einlagen versprechen die Entwickler rund um Urgestein Dave Perry. Aus Ermangelung einer PC-Fassung sahen wir uns das Playstation-2-Pendant an und waren wenig begeistert. Hoffen wir, dass die PC-Fassung in Sachen Kampfsystem, Gegner-Intelligenz und Leveldesign weniger dahingeschludert rüberkommt. Grafisch scheinen PC-Spieler auf jeden Fall im Vorteil zu sein, wie die aktuellen Screenshots zeigen.

Gun

(Neversoft/Ende November 2005)

ACTION | Würden Rockstar eine **GTA**-Episode veröffentlichen, die im Wilden Westen spielt, käme höchstwahrscheinlich **Gun** heraus. Der Held Colton White bewegt sich zu Fuß und zu Pferd durch eine riesige Spielwelt, ballert Gesetzlose über den Haufen, verbessert seine Fähigkeiten durch Nebenjobs und sucht ganz nebenbei nach dem Mörder seines alten Herrn. Minispiele dürfen natürlich auch nicht fehlen und so pokern Sie, gehen auf die Jagd oder schürfen sogar nach Gold. Bereits in der Vorabversion hervorragend!

Ghost Recon: Advanced Warfighter

(Ubisoft/28. Februar 2006)

EGO-SHOOTER | Mexico City, 2013: Sie sind Major Scott Mitchell – und das können Sie laut Ubisoft wörtlich nehmen. So sehen Sie in diesem Ego-Shooter im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten wirklich den Körper Ihres Alter Egos, wenn Sie nach unten blicken und haben Bewegungen auf Lager, wie man sie sonst eher aus Shootern in der Verfolgerperspektive kennt: Hechten etwa oder die Möglichkeit, sich in acht Richtungen zu lehnen, während Sie zielen. **Advanced Starfighter** soll auch das taktischste Spiel der **Ghost Recon**-Reihe werden, was vor allem an der vielschichtigen künstlichen Intelligenz liegt.

Call of Juarez

(Techland/1. Quartal 2006)

EGO-SHOOTER | Statt in Vietnam oder im Zweiten Weltkrieg lassen Sie diesmal im Wilden Westen Ihre Pistolen sprechen. Oder Ihre Schrotflinte, Axt, Peitsche, Flitzebogen. Das hängt natürlich auch von dem Charakter ab, den Sie gerade steuern: Billy ist ein zweiter Sam Fisher, während Reverend Ray lieber durchgehend auf Schießpulver setzt. Im Lauf des Spiels wechseln Sie mehrmals zwischen den beiden hin und her. Besonders auf die Physikspielereien und die Spezialeffekte ist Techland (**Chrome**) stolz: Mit herumstehenden Öllampen lassen sich schnell Brände legen, die Sie mit Wassereimern natürlich auch wieder löschen können.

Darkstar

(Ascaron/1. Quartal 2006)

WELTRAUM-ACTION | Seit dem 28. September können sich Interessierte unter www.darkstar-one.de über den kommenden Weltraumtitel informieren. Schwerpunkt des Spiels ist die Story von Sciencefiction-Autorin Claudia Kern. Die actionlastigen Missionen führen Sie quer durch eine über 400 Sonnensysteme große Spielwelt. Viele Schießereien inklusive!

Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 204) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

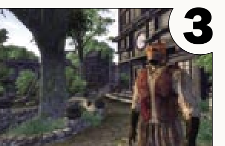
Top 3 Verschiebungen



1 Civilization 4 | Obwohl Take 2 den Veröffentlichungstermin vorverlegte, schiebt er sich nun wieder nach hinten. Einige Bugs störten den Spielfluss unserer Testversion, die in der Verkaufsversion allerdings nicht mehr enthalten sein sollen. Wir warten gespannt auf ein fehlerfreies Spiel.



2 Der Pate | Auch das Gangsterepos verspätet sich, und zwar von Januar auf Februar 2006. Hobbymafiosi können also erst einmal für die leibliche Familie arbeiten. Alle anderen greifen zu **Mafia** und spielen die spannenden Bonusmissionen noch einmal.



3 The Elder Scrolls 4: Oblivion | Ebenfalls auf sich warten läßt der potenzielle Rollenspieltitan von Bethesda. Die eingefleischten Anhänger wird das jedoch nicht stören, da sie eh noch auf die benötigte Hardware sparen oder diese sich zu Weihnachten schenken lassen ...

Top Aufsteiger



Pro Evolution Soccer 5 | Die ambitionierte Fußballsimulation von Konami steigt um satte 19 Plätze; zu Recht! Der aktuelle Referenzkick brilliert mit einem noch höheren Realismusgrad und einer motivierenden Karriere. Details lesen Sie im Test ab Seite 150.

Top Absteiger



Stargate SG-1 | Diesen Monat gab es nicht viele Absteiger, doch **Stargate SG-1** verabschiedete sich von Platz 20 gleich komplett aus unseren Charts. Schuld daran dürfte zweifelsohne das traurige Lizenz-Hickhack zwischen Jowood und Entwickler Perception sein.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview in PCG
1	(2)	▲	**Gothic 3** Rollenspiel	JoWood Piranha Bytes	2006 11/05
2	(1)	▼	**Age of Empires 3** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	4. November 2005 Test ab Seite 78
3	(5)	▲	**Call of Duty 2** Ego-Shooter	Activision Infinity Ward	3. November 2005 Interview auf Seite 46
4	(4)	–	**Need for Speed: Most Wanted** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	24. November 2005 11/05
5	(6)	▲	**S.T.A.L.K.E.R. : Oblivion Lost** Ego-Shooter	THQ GSC Game World	2006 02/05
6	(3)	▼	**Half-Life 2: Aftermath** Ego-Shooter	Electronic Arts Valve Software	November 2005 06/05
7	(10)	▲	**Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	1. Quartal 2006 -/-
8	(9)	▲	**Civilization 4** Runden-Strategie	Take 2 Firaxis	4. November 2005 Test ab Seite 112
9	(16)	▲	**The Elder Scrolls 4: Oblivion** Rollenspiel	Take 2 Bethesda Softworks	2. Dezember 2005 10/05
10	(13)	▲	**Quake 4 (dt.)** Ego-Shooter	Activision Raven Software	16. November 2005 Test ab Seite 102
11	(15)	▲	**X3: Reunion** Wirtschaftssimulation	Deep Silver Egosoft	18. November 2005 12/05
12	(14)	▲	**Mafia 2** Action-Adventure	Take 2 Illusion Softworks	Nicht bekannt -/-
13	(11)	▼	**HdR: Schlacht um Mittelerde 2** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts Electronic Arts	Frühjahr 2006 10/05
14	(12)	▼	**Anno 1701** Aufbau-Strategie	Sunflowers Related Designs	11. Oktober 2006 06/04
15	(18)	▲	**Unreal Tournament 2007** Multiplayer-Shooter	Midway Games Epic Games	Sommer 2006 07/05
16	(21)	▲	**DTM Race Driver 3** Rennspiel	Codemasters Codemasters	Februar 2006 Vorschau auf Seite 64
17	(22)	▲	**World of Warcraft: Burning Crusade** Online-Rollenspiel	Vivendi Blizzard	4. Quartal 2006 -/-
18	(29)	▲	**Alan Wake** Action-Adventure	Take 2 Remedy	2006 08/05
19	(19)	–	**Hellgate: London** Rollenspiel	Namco Flagship Studios	4. Quartal 2006 09/05
20	(17)	▼	**Spellforce 2** Echtzeit-Strategie	JoWood Phenomic	Frühjahr 2006 10/05
21	(23)	▲	**Hitman 4: Blood Money** Action-Adventure	Eidos IO Interactive	1. Quartal 2006 08/05
22	(41)	▲	**Pro Evolution Soccer 5** Fußball-Simulation	Konami Europe Konami	27. Oktober 2005 Test ab Seite 150
23	(30)	▲	**Star Wars: Empire at War** Echtzeit-Strategie	Lucas Arts Pteroglyph	9. Februar 2006 04/05
24	(25)	▲	**Der Pate** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	2. Februar 2006 04/05
25	(44)	▲	**Return to Castle Wolfenstein 2** Ego-Shooter	Nicht bekannt id Software	Nicht bekannt -/-
26	(38)	▲	**Unreal 3** Ego-Shooter	Nicht bekannt Epic Games	2008 -/-
27	(35)	▲	**Deus Ex 3** Action Adventure	Eidos Nicht bekannt	2006 -/-
28	(42)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 3D Realms	„When it's done" -/-
29	(34)	▲	**Knights of the Old Republic 3** Rollenspiel	Nicht bekannt Nicht bekannt	2006 -/-
30	(43)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2. Quartal 2006 -/-
31	(28)	▼	**Star Wars: Battlefront 2** Multiplayer-Shooter	Activision Pandemic Studios	01. November 2005 Sneak Peek ab Seite 34
32	(32)	–	**Die Gilde 2** Wirtschaftssimulation	JoWood 4 Head Studios	2. Quartal 2006 Vorschau ab Seite 48
33	(40)	▲	**Fallout 3** Rollenspiel	Bethesda Softworks Bethesda Softworks	Nicht bekannt -/-
34	(33)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead	10. November 2005 Report ab Seite 28
35	(-)	NEU	**Anstoß 2006** Wirtschaftssimulation	Trend Ascaron	Februar 2006 10/05
36	(-)	NEU	**Football Manager 2006** Wirtschaftssimulation	Sega Europe Sega	21. Oktober 2005 Test auf Seite 148
37	(50)	▲	**Prince of Persia 3** Action-Adventure	Ubi Soft Ubi Soft	8. Dezember 2005 Vorschau auf Seite 62
38	(36)	▼	**Heroes of Might & Magic 5** Runden-Strategie	Ubi Soft Nival Interactive	10. Februar 2006 08/05
39	(47)	▲	**Neverwinter Nights 2** Rollenspiel	Atari Obsidian Entertainment	1. Quartal 2006 Vorschau ab Seite 42
40	(31)	▼	**Starship Troopers** Ego-Shooter	Empire Interactive Strangelite	17. November 2005 09/05
41	(49)	▲	**Vietcong 2** Ego-Shooter	Take 2 Pterodon	21. Oktober 2005 Test ab Seite 124
42	(-)	NEU	**Tomb Raider: Legend** Action-Adventure	Eidos Crystal Dynamics	2. Quartal 2006 10/05
43	(-)	NEU	**Ghost Recon 3: Advanced Warfighter** Taktik-Shooter	Ubi Soft Red Storm	Februar 2006 -/-
44	(-)	NEU	**SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** Taktik-Shooter	Vivendi Irrational Games	1. Quartal 2006 11/05
45	(-)	NEU	**UFO: Aftershock** Taktik	Morphicon Altar Interactive	24. Oktober 2005 Test auf Seite 116
46	(-)	NEU	**The Matrix: The Path of Neo** Action-Adventure	Atari Shiny	15. November 2005 -/-
47	(-)	NEU	**Harry Potter und der Feuerkelch** Action-Adventure	Electronic Arts Electronic Arts	10. November 2005 07/05
48	(-)	NEU	**Runaway 2** Adventure	Dtp Pendulo Studios	März 2006 10/05
49	(-)	NEU	**Caesar 4** Aufbau-Strategie	Vivendi Tilted Mill	4. Quartal 2006 -/-
50	(-)	NEU	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Atari Spellbound	31. März 2006 -/-








XBOX


PC
DVD


GAMES

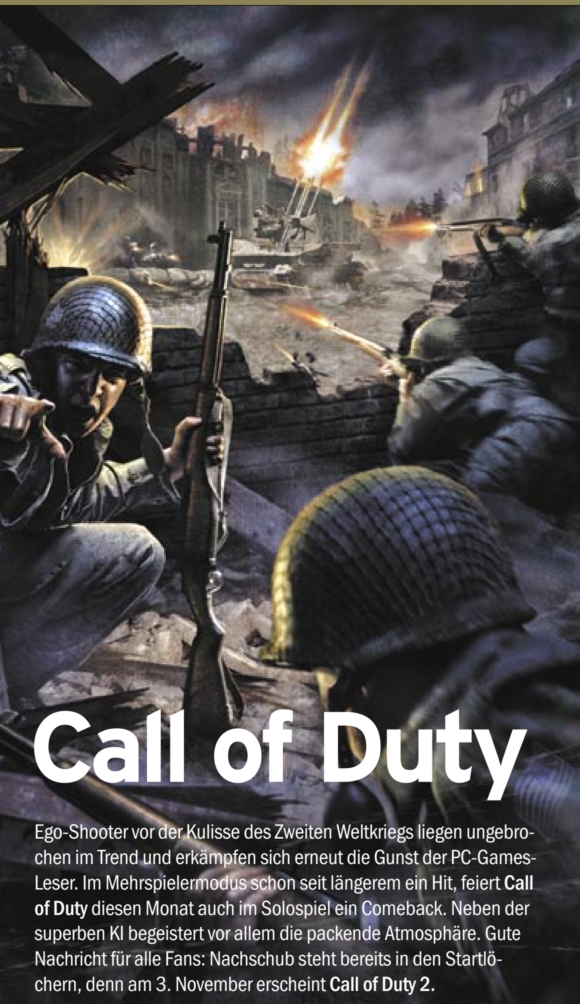

West Coast
CUSTOMS


MIDWAY



Lesercharts

Chartbreaker des Monats



Call of Duty

Ego-Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs liegen ungebrochen im Trend und erkämpfen sich erneut die Gunst der PC-Games-Leser. Im Mehrspielermodus schon seit längerem ein Hit, feiert **Call of Duty** diesen Monat auch im Solospiel ein Comeback. Neben der superben KI begeistert vor allem die packende Atmosphäre. Gute Nachricht für alle Fans: Nachschub steht bereits in den Startlöchern, denn am 3. November erscheint **Call of Duty 2**.

Top 10 Deutschland

1	Fußball Manager 06
2	FIFA 06
3	Heroes of Might & Magic Complete
4	Die Sims 2: Nightlife
5	Half-Life 2
6	Fable: The Lost Chapters
7	Battlefield 2
8	Rome: Total War - Barbarian Invasion
9	Die Sims 2
10	Dungeon Siege 2

Quelle: 

Was spielt man in ...

1	Die Sims 2: Nightlife
2	Dawn of War: Winter Assault
3	FIFA 06
4	Fable: The Lost Chapters
5	Rome: Total War - Barbarian Invasion
6	Fahrenheit
7	LFP Manager 06
8	Warcraft 3: Frozen Throne
9	World of Warcraft
10	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

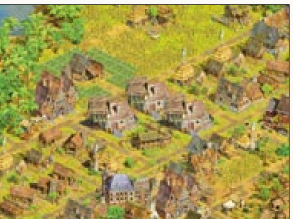
Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Grand Theft Auto San Andreas	Action-Adventure	93	08/05
2	(2)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
3	(3)	–	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
4	(4)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(-)	NEU	Call of Duty	Ego-Shooter	86	12/03
6	(-)	NEU	Command & Conquer: Generäle	Echtzeit-Strategie	88	11/03
7	(9)	▲	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	86	10/05
8	(5)	▼	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
9	(7)	▼	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	89	01/05
10	(8)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
11	(6)	▼	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
12	(-)	NEU	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	92	08/02
13	(-)	NEU	Diablo 2	Action-Rollenspiel	90	04/01
14	(24)	▲	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
15	(11)	▼	Age of Empires 2 + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	11/99
16	(13)	▼	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
17	(10)	▼	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
18	(-)	NEU	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
19	(-)	NEU	Fable: The Lost Chapters	Rollenspiel	80	11/05
20	(19)	▼	X2: Die Bedrohung	Wirtschaftssimulation	82	03/04
21	(23)	▲	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
22	(17)	▼	Act of War	Echtzeit-Strategie	84	05/05
23	(2)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
24	(20)	▼	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	90	04/05
25	(-)	NEU	Fahrenheit	Adventure	75	10/05

Dauerbrenner des Monats



GTA San Andreas | Vor vier Ausgaben getestet, führt **San Andreas** seitdem unangefochten die Einzelspieler-Charts an. Gesetzlose Aufträge, rasante Fahrten, wegweisender Spielumfang und an jeder Ecke warten neue Überraschungen: Spielspaß pur!

Absteiger des Monats



Anno 1503 | Der Nachfolger zum laut Entwickler erfolgreichsten Computerspiel aus Deutschland (**Anno 1602**) hat kurz vor seinem dritten Geburtstag deutlich an Boden verloren. Preissenkung und die neue Goldedition könnten für eine rasche Rückkehr in die Top 10 sorgen.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
2	(2)	–	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	91	08/05
3	(3)	–	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
4	(5)	▲	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
5	(7)	▲	C&C: Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
6	(4)	▼	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
7	(6)	▼	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
8	(8)	–	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
9	(-)	NEU	Age of Empires 2 + Add-on	Echtzeit-Strategie	93	11/99
10	(9)	▼	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	87	11/02
11	(10)	▼	Half-Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	-	-/-
12	(-)	NEU	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	86	05/04
13	(11)	▼	Counter-Strike: Condition Zero	Multiplayer-Shooter	85	05/04
14	(12)	▼	Guild Wars	Online-Rollenspiel	90	07/05
15	(-)	NEU	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	84	01/05
16	(-)	NEU	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	88	01/05
17	(13)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
18	(14)	▼	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
19	(-)	NEU	Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	90	12/98
20	(18)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
21	(16)	▼	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
22	(25)	▲	Pro Evolution Soccer 4	Fußball-Simulation	90	01/05
23	(17)	▼	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
24	(19)	▼	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-ons	Ego-Shooter	86	02/02
25	(23)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Ego-Shooter	88	10/03



TRADE
FIGHT
BUILD
THINK
FIGHT³
ERLEBEN SIE SCHLACHTEN
IN EINER NEUEN DIMENSION
X³
AB 18.11 ERHÄLTLICH
AUCH IN DER SONDEREDITION
MIT HÖRBUCH UND SOUNDTRACK.
Änderungen vorbehalten
12+
www.pegi.info
WWW.X3-REUNION.DE
X-Romane erscheinen bei
www.paninicomics.de/videogame/
EGOSOFT
DEEP SILVER
PC DVD ROM



Der Half-Life-2-Effekt

So wichtig wie die Grafik ist für Engine-Entwickler Ageia die Physik in Half-Life 2. Separate Prozessoren versprechen mehr Interaktivität – und höhere Kosten für Spieler.

Still steht das metallene Blatt einer Kreissäge vor uns in der Luft, gehalten nur von einem gelblichen Lichtstrahl. Zombies humpeln heran, doch das hätten sie besser unterlassen: Ein plötzlicher Impuls des Strahls schleudert die messerscharfe Scheibe wie ein Höllengeschoss nach vorn, das die Feinde mit seiner Wucht zerschneidet als wären sie Papier.

Die geschilderte Szene stammt aus **Half-Life 2** und sie veranschaulicht eindrucksvoll, welche Rolle der Physik in aktuellen Titeln zukommt: Spielewelten von heute müssen nicht nur authentisch aussehen, sondern sich auch so anfühlen – Interaktivität bis ins Detail ist Trumpf, nach Möglichkeit mit direkter Bedeutung für den Spielablauf. Ein Schwerkraftmanipulator und etliche, auf bis dahin ungekannte Weise in den Levelaufbau eingewobene Physikrätsel verzückten Spieler von Valves gefeiertem Ego-Shooter – seitdem können Studios mit Meilensteinanspruch nicht mehr ohne.

Nach Überzeugung von Manju Hedge, Gründer und Vorstandschef von Physik-Engine-Entwickler Ageia, ist das erst der Anfang. „**Half-Life 2** war ein Vorgeschmack. Stell dir vor, virtuelle Gegner mit einer Welle wegzuspülen oder sie mit der abgesprengten Regenrinne eines Gebäudes zu erschlagen, statt einfach einen Panzer zu benutzen“, erklärt er den möglichen Einfluss auf Spielmechanismen. Der Physik könne sogar mehr Bedeutung zukommen als Grafik oder Sound.

Voraussichtlich Ende dieses Jahres veröffentlicht Ageia den PhysX-Chip, der den Hauptprozessor von zunehmend aufwendigen Physikberechnungen befreit. Mehr als 30 Entwickler arbeiten nach Herstellerangaben bereits mit dieser Technologie. Zu den prominentesten Unterstützern zählen Epic, deren Unreal Engine 3 von Haus aus PhysX einschließt, und Ascaron mit **Sacred 2**. Diplom-Physiker und **Sacred 2**-Entwickler Steve Manekeller zeigt Auswirkungen auf: „Dürfen nur in 3D-Shootern die Monster via Ragdoll durch die Gegend fliegen? Von denen gibt es doch in **Sacred** echt reichlich. Durch die Umstellung ist nun eine viel komplexere Interaktion mit der Umgebung möglich.“

Je weiter die von Spielemachern gesetzten Grenzen, desto wichtiger wird die Physik. Sehr prägnante Beispiele sind der Mehrspieler-Shooter **Söldner** und das Echtzeit-Taktikspiel **Company of Heroes**. Beide bieten eine zerstörbare Welt, in der nach einer Explosion umgestürzte Bäume zur Deckung werden und sonst unüberwindliche Steinmauern unter Panzerketten brechen – Bewegungsfreiheit und Taktikvielfalt sind nahezu uneingeschränkt.

Keine Glaubensfrage

Dass eine umfassende Physikberechnung das Spielerlebnis aufwertet, steht außer Frage. An eine Obergrenze der Simulation glaubt Steve Manekeller nicht: „Es sieht eben besser aus, wenn hunderte Steine wie eine Lawine einen Berg herunterprasseln oder die Fahnen einer Burg korrekt im Wind wehen.“ Selbst jeden einzelnen Grashalm und jedes Haar realistisch von einer Physik-Engine berechnen zu lassen, hält er langfristig für sinnvoll, wenn es „durch Zusatz-Hardware die CPU nicht belastet“. Ob Entwickler eine ausschließlich Software-basierte Lösung wählen, etwa Havok in **Half-Life 2**, oder die Ageia-Technologie mit optionaler Hardware-Unterstützung, ist daher trotz vergleichbarer Funktionen mehr als nur eine Glaubensfrage. Letztere sei „mit der richtigen Hardware um ein Vielfaches schneller und bietet deshalb mehr Möglichkeiten“, erklärt Manekeller.

Für Spieler bedeutet eine weitere PCI-Karte jedoch zuerst: mit dem neuesten Stand der Technik mitzuhalten, kostet beim PC-Kauf einige hundert Euro mehr. Zwar antwortete Ageia auf unsere Frage nach dem Preis ausweichend, der werde im „angemessenen Rahmen“ liegen; dass Manju Hedge jedoch im selben Atemzug von 400-Dollar-Grafikkarten als Normalität spricht und die deutliche Mehrleistung explizit betont, legt eine Preisspanne von 200 bis 300 Euro nahe. Auch Karten von Ati, wo offen darüber nachgedacht wird, Physik-Features in Grafikchips zu integrieren, dürften durch die Erweiterung kaum im Preis sinken.

Ageia und die kooperativen Entwickler halten sich mit Demonstrationen bedeckt – wie viel schöner und besser **Sacred 2** und Co. mit Physik-Hardware zu spielen sind, weiß „draußen“ niemand. So bleibt nur das Versprechen von Hedge: „Sobald die Resultate zu sehen sind, zweifelt niemand mehr an dem Wert.“ (js)

Top 5: Aufwendige Physik in Spielen

Fünf völlig unterschiedliche Beispiele für richtungsweisenden Physikeinsatz, von der zerstörbaren Umgebung bis zu spektakulärer Zeitlupen-Action - Half-Life 2 ausgenommen.



Max Payne 2:
Im Kugelhagel zerbröckeln Wände und hunderte Trümmerstücke fliegen in Zeitlupe durch die Luft; die Gegneranimationen setzen Treffer lebensecht um und sorgen, wieder in Verbindung mit der Zeitlupenfunktion, für atemberaubende Szenen. In hohem Maß trägt die Physik-Engine dazu bei, dass man sich beim Spielen wie in einem aufwendig inszenierten Actionfilm fühlt.





Far Cry (dt.) (links außen): Jeeps überschlagen sich, Fässer schleuderten durch Explosionen hoch in die Luft. In der nächsten Version der Cry-Engine wollen die Entwickler zerstörbare Gebäude integrieren.

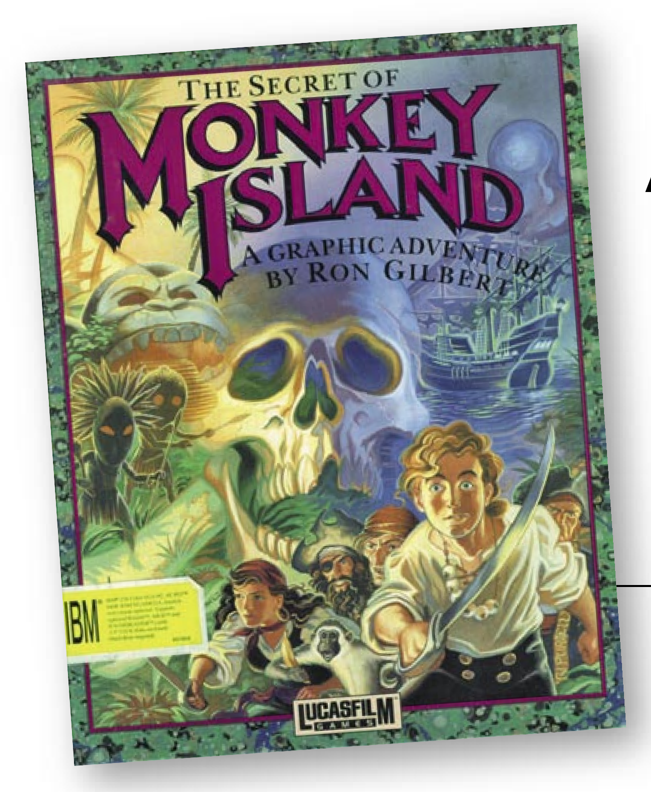
Söldner (links): Fast uneingeschränkt können Spieler die Landschaft in Söldner demolieren – einzigartig für einen Mehrspieler-Shooter. Anfängliche Bugs sind nach vielen Patches derweil behoben.

GT Legends (rechts): Äußerst realistisch bildet die Rennsimulation das Fahrverhalten echter Motorsportwagen nach. Das präzise Kollisionsmodell und die leistungsrelevanten Schäden überzeugen.

Black & White 2 (rechts außen): Bäume, Steine, Strohballen und sogar Dorfbewohner kann man mittels göttlicher Hand beliebig anheben und umherwerfen; beeindruckende epische Wunder verändern gar die Umwelt.



STRATEGISCH WERTVOLL Dass man in **Company of Heroes** dank ausgefeilter Physik jeden Wall, jedes Haus und die komplette Landschaft zerstören kann, eröffnet eine ungeahnte Zahl unterschiedlicher Taktiken, besonders im Mehrspielerpart.



Affenzahn der Zeit

Ein Möchtegern-Pirat feiert 15jähriges Jubiläum und ist noch immer unvergessen – Anlass genug für einen Rückblick.

Im September 1990 erschien auf vier 5,25-Zoll-Disketten **The Secret of Monkey Island** und wurde mit den drei Nachfolgern zu DER Kultserie für PC-Spieler. Zum 15. Geburtstag von Tollpatsch-Pirat Guybrush Threepwood und seinen Abenteuern haben wir 15 Fakten zusammengetragen. Hätten Sie's gewusst?

1. Held ohne Namen

Der Name Guybrush ergab sich aus dem Grafikprogramm Paint Deluxe, das Bilder mit der Endung „brush" speichert. Während der Entwicklung trug der Held den Arbeitstitel Guy, woraus „Guy.brush" wurde – ein Name, den man der Einfachheit halber dann beibehielt. Der Nachname Threepwood ist eine Anlehnung an Galahad Threepwood, einem Charakter des bekannten englischen Autors Sir Pelham Grenville Wodehouse.

2. Erfundene Geschichten

Entgegen hartnäckigen Behauptungen wurde **Monkey Island**-Erfinder Ron Gilbert nicht durch Disneys **Piraten der Karibik** inspiriert, sondern viel mehr durch Tim Powers Roman **On Stranger Tides**. Beim Lesen des Buches werde laut Gilbert schnell klar, aus welchen Elementen sich Guybrush, Bösewicht LeChuck und das Voodoo-Thema entwickelten. Die Disney-Geschichte habe er nur erfunden, um das Karibikambiente zu unterstreichen.

3. Hier spricht die Polizei

Wer genau hinschaut, findet in jedem **Monkey Island**-Spiel mindestens ein Mitglied der Freelance Police. Nach der gleichnamigen Comic-Vorlage von Steve Purcell entwickelte Lucas Arts 1993 das Grafik-Adventure **Sam & Max**, das den bekannten Lucas-Arts-Humor auf die Spitze trieb.

4. Deko aus Deutschland

Seit dem Erfolg des ersten **Monkey Island**-Teils in Europa ziert ein riesiges Lego-Piratenschiff den Schreibtisch von Ron Gilbert. Dieses hat er sich (für eine vermutlich hohe Summe) aus Deutschland importieren lassen.

5. Auf der großen Bühne

Am 21. Mai dieses Jahres führte die Hammond High School in Columbia, Maryland, das erste **Monkey Island**-Theaterstück auf. Der 18-jährige Chris Heady schrieb das Drehbuch, produzierte das Stück, führte Regie und spielte den Geisterpiraten LeChuck.

6. Die Planke der Liebe

Zu den Credits von **The Curse of Monkey Island** sollte ursprünglich das Duett **Plank of Love** von Guybrush und Elaine gespielt werden. Leider wurde es nicht rechtzeitig fertig und daher nie benutzt. Den Songtext findet man heute auf vielen Fanseiten.

7. Die echte Affeninsel

Die Affeninsel existiert tatsächlich: In der Karibik liegt das Eiland Monos Island, das zu Trinidad und Tobago gehört. Monos ist die spanische Bezeichnung für Affe.

8. Genretreue Entwickler

Monkey Island 1 und **2** waren nicht die letzten Werke von Ron Gilberts Team. Tim Schafer zum Beispiel wirkte außerdem bei **Day of the Tentacle**, **Vollgas** und **Grim Fandango** mit. Derzeit feiert die Kritik sein abgedrehtes Action-Adventure **Psychonauts**.

9. Diskette 144

In Teil 1 gibt es ein Easter-egg, bei dem Guybrush in einen Baumstumpf lugt und der Spieler aufgefordert wird, die Diskette mit der Nummer 22 einzulegen, anschließend die 36 und schließlich die 144. Viele Spieler haben den Witz nicht verstanden (eine Anspielung auf die Disketten-Flut der Konkurrenz-Adventures von Sierra) und verzweifelt die Lucas-Arts-Hotline angerufen ... Die Szene wurde für die CD-Version entfernt.

10. Programmier-Abschaum

Dass Lucas Arts Sinn für Humor hat, deuten die Tools an, mit denen sie **Monkey Island** entwickelten. So heißt die Programmiersprache SCUMM, zu deutsch: Abschaum. Die Abkürzung steht für Script Creation Utility for Maniac Mansion. Mit DK (sprich decay, also Verfall) wurden Grafiken für den Amiga umgerechnet.

11. Unsterblicher Adventure-Held

Als Guybrush auf **Monkey Island** von einer Klippe stürzt, erscheint ein Fenster mit der Feststellung „You are dead". Die grafische Gestaltung des Schriftzugs erinnert nicht zufällig an die Abenteuerspiele von Sierra, bei denen Bildschirmtode üblich waren. Wenige Sekunden später steht Guybrush von den Toten auf, das Spiel kann weitergehen. Mit einem Trick lässt sich allerdings tatsächlich das Ableben des Heldens herbeiführen: Man muss Guybrush nur zehn Minuten lang unter Wasser lassen! Immerhin gibt er auch bei jeder sich bietenden Gelegenheit mit seinem Lungenvolumen an.

12. Stirb Langsam auf Mêlée Island

Einige Lucas-Arts-Programmierer haben es bis nach Hollywood geschafft: Am Ende des Action-Films **Stirb langsam 2** bewegt sich die Kamera von einem Rollfeld weg und gibt damit die Sicht frei auf Flugzeuge und eine Menschenmenge. Darunter auch **Monkey Island**-Programmierer, die von der Special-Effects-Schmiede Industrial Light & Magic gebeten wurden, eine Statistenrolle zu übernehmen.

13. Zeitverschiebung

Kurios: Die Stiftung Warentest nahm in der Augustausgabe des Jahres 2000 fünf Adventures unter die Lupe, darunter **Day of the Tentacle** und **Indiana Jones: The Fate of Atlantis**. Und auch das bis dato zehn Jahre alte **Monkey Island**. Fazit damals: Ein typisches Adventure für alle Altersgruppen. Sehr viele Puzzles, unglaubliche Einfälle, schenkelklopfender Humor.

14. Piratensong uncut

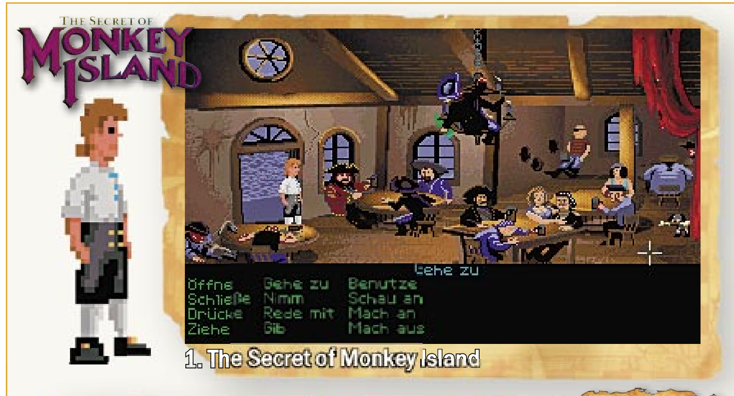
Spieler der deutschen Fassung von **The Curse of Monkey Island** kamen nicht in den Genuss einer besonders witzigen Musikeinlage, bei der Guybrush verzweifelt versucht, seine fröhlich trällernde Schiffsbesatzung zur Arbeit zu überreden. Urkomisch, jedoch nur auf englisch und deshalb nicht in der deutschen Version enthalten. Doch nicht verzagen: Auf diversen Fanseiten kann man einen inoffiziellen Patch bekommen, der die Szene auch in der deutschen Version freischaltet.

15. Spielzeit: ungenügend

Die **Monkey Island**-Spiele gehören zu denen, die man mit Abstand am schnellsten durchspielen kann – für Adventures eher unüblich. Der Trick: Für jeden Teil gibt es einen Cheatcode, der augenblicklich den Abspann aktiviert. Für **The Secret of Monkey Island** ist es die Tastenkombination „Strg+Shift+W". (bg)

Wir danken Boris Schneider-Johne, dem Übersetzer der Monkey Island-Adventures, für die freundliche Unterstützung.

Vom Pixelfechter zum Polygonpiraten



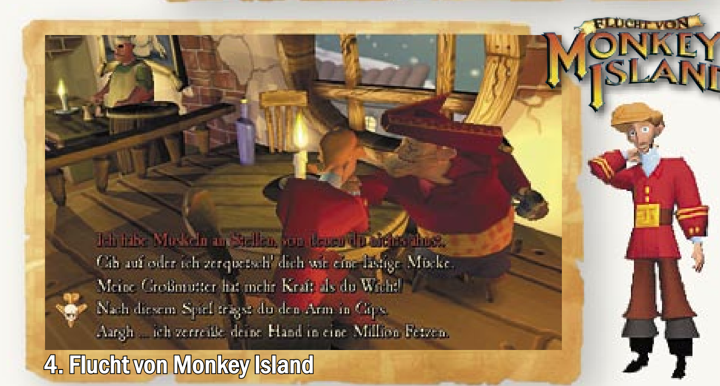
1. The Secret of Monkey Island



2. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



3. The Curse of Monkey Island



4. Flucht von Monkey Island



Lucas Arts Adventure Pack

Heutzutage ist es schwer, an die alten DOS-Klassiker heranzukommen. Das Internet-Auktionshaus www.ebay.de hilft weiter. Dort finden Sie CD- und alte Disketten-Versionen, die unter Sammlern hoch gehandelt werden. Unser Tipp: Das Lucas Arts Adventure Pack. Auf sechs CDs sind **Monkey Island 1** bis **3** sowie die **Indiana Jones**-Abenteuer **The Last Crusade**, **The Fate of Atlantis** und **Der Turm von Babel** enthalten.



DETAILVERLIEBT Schon im ersten Teil gab es Gags am laufenden Band.

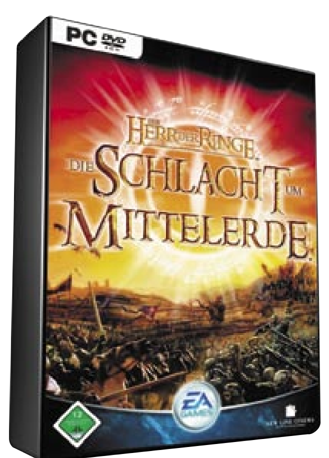


HÖFLICH Die Bewerbung bei den schrecklich wichtigen Piraten bleibt unvergessen.

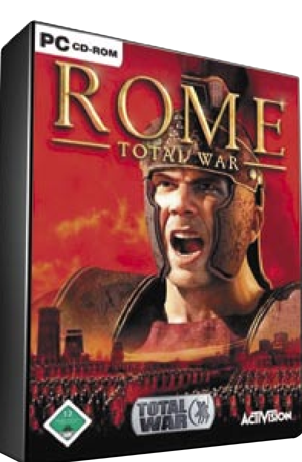


SCHRUMPFKOPF Heute lächerlich, damals revolutionär: Pixel-Artworks.

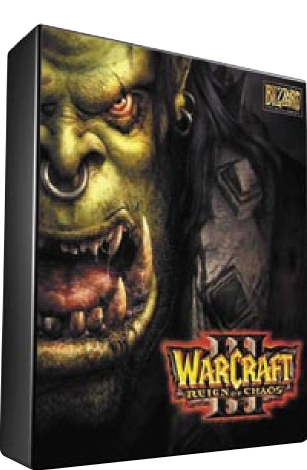




STECKBRIEF
ALTER: 1 Jahr
GEBURTSORT: Mittelerde
ELTERN: Electronic Arts
NAME: Elbenstern



STECKBRIEF
ALTER: 1 Jahr
GEBURTSORT: Rom
ELTERN: Activision
NAME: Total Realism



STECKBRIEF
ALTER: 3 Jahre
GEBURTSORT: Azeroth
ELTERN: Blizzard
NAME: Nature's Call



STECKBRIEF
ALTER: 2 Jahre
GEBURTSORT: USA
ELTERN: Electronic Arts
NAME: Imperial Assault

Geniale Sprösslinge

Strategiespiele erfreuen sich großer Beliebtheit in der Modding-Szene. Wir stellen vier Lieblings-Erweiterungen von PC-Games-Redakteuren vor.



Schlacht um Mittelerde - Elbenstern 72 MB

Es herrscht Finsternis in Mittelerde – ein letztes Aufgebot der Elben von Lothlorién, unter Führung von Celeborn und Herrn Elrond, rückt aus der schwer befestigten Anlage auf Cair Andros aus, um sich Sauron, dem dunklen Herrscher, entgegenzustellen. Nein – dies ist keine Szene aus dem kommenden **Schlacht um Mittelerde 2**, vielmehr versetzt Sie der gut 70 Megabyte große **Elbenstern**-Mod in die Lage, mit einer neuen Partei und neuen Helden zu spielen.

Nachwuchs für EA?

Man könnte meinen, ein offizielles Add-on installiert zu haben, wenn man sich das Ergebnis des vierköpfigen Modderteams („Nestman", „MetzMan", „Elladan", „Elrohir") anschaut. Kernstück ist die spielbare Fraktion Lothlorién mit passenden Einheiten und Gebäuden. Mit viel Liebe zum Detail wurden auch spezielle Elbenhelden eingebaut. So dürfen Sie bekannte Elbenschönheiten wie Arwen und Galadriel anheuern, aber auch die Heerführer Celeborn, Elrond oder Gilgalad. Für alle Einheitenmenüs benutzt das Team die bekannten Gesichter aus der Filmtrilogie. Auch in Sachen Sound (Sprachausgabe) trumpft der Mod auf – für alle neuen Einheiten wurden Sprachsamples aus den Filmen benutzt. Auf der Gegenseite dürfen Sie neuerdings auch als Sauron kämpfen. Das Team nutzt dafür das ursprünglich im Originalspiel enthaltene, aber dann wieder entfernte Figurenmodell. Auch der orkische General Gothmog ist mit von der Partie. Genial – für alle Helden haben sich die Modder richtig tolle Spezialfähigkeiten ausgedacht, so gibt es etliche Heilboni auf Seiten der Elben, während Sauron sogar die Macht des Einen Rings einsetzen kann, um damit gegnerische Einheiten kurzzeitig zu übernehmen.

Nachrichten aus Mittelerde

Der **Elbenstern**-Mod ist nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern hält auch eine Vielzahl an Gameplayänderungen bereit: Sie können jetzt noch näher an die Einheiten heranzoomen, allerdings sticht dabei die schwache Polygonzahl extrem heraus. Dafür gibt es jede Menge neuer und überarbeiteter Texturen für fast alle Figuren. Auch vor dem Balancing hat das Mod-Team nicht Halt gemacht. Jede Rasse besitzt ein komplett überarbeitetes Spezialkräftemenü. Beispielsweise kostet der Balrog jetzt 25 Punkte. Helden wie Sauron verschlingen satte 6.000 Rohstoffpunkte, dafür erhalten Sie aber auch eine (fast zu) mächtige Figur im Spiel.

Wer darf spielen?

Um in den Genuss des Mods zu kommen, benötigen Sie eine gepatchte Version von **Schlacht um Mittelerde** (1.02.). Derzeit gibt es **Elbenstern** in verschiedenen Ausführungen. Das Team arbeitet schon an Version 6.0, die offizielle Seite www.the-elbenstern-mod.de war bei Redaktionsschluss allerdings temporär nicht zu erreichen. (sw)

STEFAN WEISS  **Links:** www.hdr-inside.de / www.giga.de

*„Hut ab!", kann ich da nur sagen – das Mod-Team hat mit **Elbenstern** eine echt grandiose Arbeit abgeliefert. Die liebevolle Gestaltung der Elbenfraktion ist bestens gelungen. Kleinere Bugs treten ab und zu noch auf (beispielsweise kommen Einheiten manchmal nicht aus der Festung heraus), aber an deren Beseitigung arbeitet die Truppe bereits fleißig.*

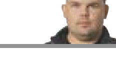
Rome: Total Realism

Einer der besten Mods für **Rome: Total War** ist **Rome: Total Realism**. Die aktuelle Version 6.1 krempelt so ziemlich alles um: Neue Einheiten und Länder, überarbeitete Spielregeln, weitere spielbare Fraktionen, neue Hintergrundmusik und eine gewitzter kämpfende KI machen aus diesem Mod ein echtes Kleinod. Die Installation ist kinderleicht: Version 6.0 wird über ein auf 1.2 gepatchtes **Rome** drübergebügelt, anschließend muss noch der Patch 6.1 und die neue Musik aufgespielt werden. Wichtige Info: Die Sprache wird geändert (Englisch), auch das Basisspiel kann man nicht mehr starten – was man nach ein paar Spielrunden aber auch nicht mehr will. Wer als Römer spielt, bekommt keine Senatsmissionen mehr, fortgeschrittene Spieler legen aber eh mehr Wert auf anspruchsvollere Kämpfe. Und genau die sind neben den vielen, vielen Änderungen das große Plus dieses Mods. Die Taktik-Kämpfe sind weit weniger statisch, die KI lässt sich beispielsweise nur noch selten ohne Gegenwehr mit Bogenschützen niedermachen. Wir empfehlen für **Rome**-Veteranen den höchsten Schwierigkeitsgrad. (dg)



Auf der Heft-DVD

PFEILHAGEL Von einer taktisch eher ungünstigen Position am Fuße eines Hügels beharken unsere Bogenschützen die Gegner – die daraufhin auf unsere Truppen zustürmen.

DIRK GOODING  **Link:** www.rometotalrealism.org

*Rome hatte ich über ein halbes Jahr nicht mehr gespielt – die KI in den Schlachten war mir einfach zu schlecht. **Total Realism** bietet mir hingegen anspruchsvolle Kämpfe in einem total überarbeitetem Spiel. Einziger Nachteil: Das Hauptprogramm lässt sich anschließend nicht mehr starten, es gibt außer einer Neuinstallation keinen Weg zurück.*

Warcraft 3: Nature's Call 5,5 MB/103 MB

Spinnen als Helden? Der legendäre Mod **Nature's Call** macht es möglich. Inzwischen umfasst diese Software-Perle zwei komplette Kampagnen (The Spider Queen und Return of the Dragon) auf insgesamt achtzehn hübschen Spielkarten. Die Geschichte rankt sich um die zu Beginn noch kleine Spinne Arachna, die im Laufe der Kampagne zur stolzen Königin aufsteigt. Dabei lösen Sie jede Menge Quests und dürfen neue Zaubersprüche einsetzen. Auch die Gebäude frisiert der Mod kräftig: Die Modelle der Einrichtungen für Menschen, Orks, Untote und Nachtelfen sehen spinnenartig aus und haben entsprechende Namen. Um die beiden Mods spielen zu können, müssen Sie **Warcraft 3: Reign of Chaos** inklusive des Add-ons **The Frozen Throne** mit dem Patch 1.20 installiert haben. Anschließend kopieren Sie die Kampagnendateien im Installationsverzeichnis in den Ordner „Campaigns". Sie können nun die Modifikationen von **Warcraft 3** unter der Auswahl „Eigene Kampagne" im Spiel starten. (oh)

ARACHNOPHOBIE Auch wenn der Mod schon einige Jahre auf dem Buckel hat – zusammen mit dem Nachfolger **Return of the Dragon** ein absolutes Muss für **Warcraft 3**-Fans.

OLIVER HAAKE  **Link:** www.wc3sear.ch/?p=Maps&ID=23

Ich glaub', ich spinne ... Die Einzelspielerkampagne Nature's Call - The Spider Queen ist ein echtes Kleinod. Verpassen Sie auf keinen Fall diesen absolut gelungenen Mod.

C&C: Imperial Assault 163 MB

Warten Sie auch schon ungeduldig auf **Empire at War**? Dann vertreiben Sie sich doch die Zeit mit dem Mod **Imperial Assault** für **Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null**. Die Modifikation ist zwar noch in der Alphaphase, für Skirmish- und Mehrspielergefechte reicht die getestete Version 0.86 jedoch aus. Sie können wahlweise sowohl das Imperium als auch die Rebellenallianz spielen. Ihnen stehen aus den Filmen bekannte Einheiten wie der Kampfläufer AT-AT und fiktive Fahrzeuge wie das Flak-Vehikel AT-AA zur Verfügung. Zwei Kampagnen sind ebenfalls in Arbeit, in der vorliegenden Version ist nur die erste Rebellenmission spielbar. Um **Imperial Assault** starten zu können, installieren Sie erst **C&C Generäle** inklusive **Die Stunde Null** mit Patch 1.04. Spielen Sie anschließend **Imperial Assault** 0.86 auf. Starten Sie den Mod nicht über die Desktop-Verknüpfung, sondern über die „IA.exe" des Installationsverzeichnisses. Wird dabei ein Fehler angezeigt, öffnen Sie die Exe-Datei erneut. Die Sprache des Mods ist Englisch, das normale **C&C Generäle** und Add-on lassen sich nach Installation von **Imperial Assault** nicht mehr starten. (bb)



ANSEHNLICH Die Mod-Macher haben viele der im Spiel enthaltenen **Star Wars**-Einheiten und -Gebäude selbst entwickelt. Das Resultat kann sich sehen lassen.

BENJAMIN BEZOLD  **Link:** www.imperialassault.com

*Was für Lucas Arts bislang unmöglich schien, ist für die Fangemeinde offensichtlich kein Problem: **Imperial Assault** ist das erste brauchbare **Star Wars**-Strategiespiel für den PC. Ich kann es kaum noch erwarten, bis die Betaversion mit komplett spielbaren Kampagnen am Start ist. Laut Entwickler soll es in den nächsten Wochen so weit sein.*



NOBLE HÜTTEN Der erfolgreiche Studioboss darf im architektonisch ausschweifenden Gebäude residieren, während sich die Statisterie an der Würstchenbude labt.

AMERICAN DINER In keinem Teenie-Film darf das Schnellrestaurant fehlen. In dieser Kulisse werden Intrigen geschmiedet und Highschool-Streiche ausgeheckt.

Die Filmemacher

Die letzte Klappe ist gefallen: The Movies von Lionhead ist endlich fertig. PC Games war vor Ort und hat die Produzenten, Regisseure und Künstler getroffen.

Wo sonst hektische Betriebsamkeit herrscht, Grafiker Texturen malen und Programmierer im Stakkato Codes in die Tastaturen hämmern, herrscht gespenstische Ruhe – wie ausgestorben wirken dieser Tage die Lionhead Studios in Guildford in der Londoner Peripherie. Lionhead-Gründer Peter Molyneux wirkt leicht übernächtigt, aber dennoch entspannt. Am Vortag hatte das Team endlich das finale Gold-Master von **The Movies** an Publisher Activision verschifft; in der Folge knallten die Sektkorken bis tief in die Nacht. **The Movies** „nur“ als Wirtschaftssimulation zu bezeichnen, in der man ein Filmstudio aufbaut, wird dem Spiel kaum gerecht. Mehr Innovation als das gesamte Genre in der letzten Dekade hervorgebracht hat, steckt allein schon in der Benutzeroberfläche. Dies beginnt bereits bei der Zuteilung der Ressourcen zu einem Filmprojekt. Man pickt sich einfach die gewünschten Bewerber vom Studiogelände auf, setzt sie in der Drehbuchautorenabteilung, der Schauspielergarderobe oder im Regieraum ab – schon hat der frischgebackene Mitarbeiter einen Job.

Einfach steuern

Für Peter Molyneux ist die Vereinfachung der Benutzeroberfläche so etwas wie ein persönliches Anliegen. Der Brite, dem es vor verschachtelten Excel- oder Word-Menüs graut, hatte bereits zu Frühzeiten der Computerspiele in Titeln wie **Dungeon Keeper** selbst zum Icon-Wust beigetragen. Wohl gerade deswegen disziplinierte er sich bei späteren Spielen selbst und stattete seine Titel nur noch spartanisch mit Schaltflächen aus. Während bei **Black & White** lediglich ein intelligenter Hand-Cursor die wesentlichen Spielfunktionen steuerte, wird die Funktionsvielfalt in **The Movies** erneut in einer simpel wirkenden Verpackung präsentiert. Begonnen hatte man bei Lionhead Studios jedoch mit einem herkömmlichen Interface. „Das Grundkonzept haben wir nie verändert: Verwalte ein Filmstudio, betreue deine Stars und drehe deinen eigenen Film“, sagt Peter Molyneux. „Was wir aber komplett umgestellt haben, als das Spiel schon halb fertig war, ist die Benutzeroberfläche. Erst hatten wir Fenster, Optionsmenüs und konnten Sachen von Listen auswählen. Da haben wir festgestellt, dass man die meiste Zeit damit verbringt, aus Listen auszuwählen oder in Menüfenster zu schauen, statt diese Zeit in der eigentlichen Spielwelt zu verbringen.“ Die Idee hinter dem Interface besteht nun darin, Gegenstände in der Welt aufzunehmen und an einer bestimmten Stelle wieder abzusetzen. Molyneux: „Der Gedanke war also, mehr Gameplay in die reine Spielsteuerung zu integrieren. Die zweite Idee war, die Gebäude zur Steuerung zu verwenden. Normalerweise sieht man in solchen Spielen Gebäude, auf die man klickt, um weitere Informationen zu erhalten. Was passiert aber, wenn man mit den Gebäuden selbst etwas machen kann und diese in die Spielsteuerung einbezieht?“ Hebt man bei **The Movies** einen Charakter auf und setzt ihn in einem Gebäude ab, erscheint ein Grundriss mit entsprechenden Abteilungen. In die jeweils gewünschte kann man die Figur dann hineinsetzen.

Greifübungen

„Das motiviert enorm, in der Welt Dinge aufzuheben und irgendwo hinzulegen“, meint Peter Molyneux. „Man öffnet kein Menü, um auf einen Star zu klicken, das Filmmenü anzusteuern, um dann erst den Film auszuwählen. Stattdessen nimmt man sich einfach den Star, den man will und setzt ihn in das entsprechende Gebäude. Es hat sich gezeigt, dass dies den Leuten plötzlich viel einfacher zu erklären ist. Da man natürlich auch verrückte Dinge ausprobieren kann, wie eine Klofrau zum Star in einem Film zu machen, hat sich die Handlungsfreiheit des Spielers explosionsartig vergrößert.“ Obwohl **The Movies** mit seiner Vogelperspektive, aus

„Hinter den Kulissen von **The Movies** arbeitet eine derart beeindruckende Technologie, dass uns in der Konzeptphase selbst angst und bange wurde.“

Peter Molyneux

Foto: Christoph Holowaty

INTERVIEW MIT MARK WEBLEY

„Mach deinen Star glücklich!“



MARK WEBLEY ist Project Director bei Lionhead.

PC Games: **The Movies** arbeitet mit Emotionen, Launen und Gefühlen der Stars. Welche Bedeutung hat die künstliche Intelligenz bei der Simulation menschlicher Gefühle?

Webley: „Wir wollten einfach nur eine lustige Simulation machen. Die Charaktere sehen eigentlich recht einfach aus, haben aber eine ganze Menge Tiefe und künstliche Intelligenz. Sie haben verschiedene Launen, sie unterhalten Beziehungen mit anderen Charakteren im Studio und es gibt natürlich eine ganze Menge statistische Informationen über sie. Um zu verstehen, was Stars in Hollywood für normale Leute bedeuten, haben wir diese Hollywood-Zeitschriften wie **Hello Magazine** gewälzt und uns inspirieren lassen, anstatt technisch genau nachzuvollziehen, wie Filme gemacht werden. Wir wollten die witzigen Elemente von Hollywood herausarbeiten, anstatt bestimmte Stars genau zu porträtieren.“

PC Games: Nun verändern sich die Stars mit zunehmenden Erfolg. Was passiert mit den Schauspielern genau?

Webley: „Zunächst verhalten sich die Stars noch ganz genügsam, sie haben wenig Ansprüche und sind eigentlich schon froh, überhaupt vor der Kamera zu stehen. Beim weiteren Verlauf des Spiels macht man mehr Filme mit ihnen, vielleicht vor der Oscar-Verleihung, dann kann das ein Film zuviel gewesen sein. Vielleicht findet man sie irgendwo heulend in der Ecke, vielleicht volltrunken in einem Schuppen.“

PC Games: Wie kann man diese Situation in den Griff kriegen?

Webley: „Man kann entweder den coolsten, härtesten Studioboss mimen, oder eben auch den eher sorgenden Typ verkörpern. Der erste Typ würde Probleme der Stars zunächst ignorieren und sie durch höhere Gagen, einen tollen Wohnwagen oder ein cooles Auto dazu bringen, auch noch einen letzten Film zu drehen. Ganz Harte geben alkoholgefährdeten Stars vielleicht sogar einen Drink, auch wenn das vielleicht nicht die beste Idee ist. Wer lieber menschlich auftritt, spendiert seinem Star lieber einen Aufenthalt in einer Rehabilitationsklinik, die man im späteren Verlauf des Spiels aufbauen kann. Das bedeutet aber auch, dass der Star vielleicht ein ganzes Jahr dort verbringen muss.“

PC Games: Im Gegensatz zu den meisten Wirtschaftssimulationen wird der Spieler bei **The Movies** nicht von Geldnot gebeutelt. Warum diese Nachgiebigkeit?

Webley: „Wir geben dem Spieler ausreichend Geld, wir wollen, dass die Leute experimentieren und nicht bestrafen. Wer will, kann eine wirklich große Filmproduktion anfangen. Wir überzeichnen das ein bisschen. Man kann sein Konto überziehen, aber es gibt Restriktionen. Ohne Geld kommt kein Spiel zustande. Wenn man aber den ersten Film gut hinbekommt, dann kann man einen besseren und auch teureren Film machen.“

PC Games: Geht es bei **The Movies** trotzdem nicht letztlich darum, mit dem Studio reich zu werden?

Webley: „Das Spiel hat eine ganze Menge Ziele. Man startet als namenloser Studioboss. Dann erreicht man erste Ziele, wie etwa einen Zwei-Sterne-Film zu machen, oder man fährt einen Profit von 100.000 Dollar ein. Vielleicht gewinnt der Star einen Preis. Alle fünf Jahre gibt es eine Verleihung, die viel größer als der Oscar ist. Das Spiel beurteilt, wie gut die Schauspieler und die Filme sind. Eine Auszeichnung motiviert die Stars und darum geht es: Mach deinen Star glücklich!“

PC Games: Gibt es bei dem Spiel ein spezielles Erfolgsrezept, das du unseren Lesern schon einmal an die Hand geben kannst?

Webley: „Enorm wichtig ist es immer, dass zwischen dem Regisseur und seinen Schauspielern die Chemie stimmt. Da hilft dann vielleicht ein gemeinsamer Barbesuch. Und dann sollte man natürlich aufpassen, das richtige Genre zu wählen. In den Fünfzigerjahren waren beispielsweise Western außerordentlich beliebt ...“

der man das eigene Filmstudio überblickt, nicht gerade nach einem High-Tech-Game aussieht, hält Peter Molyneux das Projekt für die umfassendste Aufgabe, der sich das Team je gestellt hat. „Obwohl **The Movies** simpel aussieht, arbeitet hinter den Kulissen eine so beeindruckende Technologie, dass uns tatsächlich selbst angst und bange wurde, als wir über das Konzept nachdachten.“ Die Anforderungen an die künstliche Intelligenz ist dabei enorm und muss die komplette Logik der Filmproduktion, die Zusammenhänge im Studio und das Verhalten der Stars im Zusammenhang mit Regisseuren und dem Rest der Belegschaft glaubhaft simulieren. „Wir haben diese ganze Komplexität in ein sehr einfaches Gewand verpackt. Wenn ich aber unsere letzten Spiele wie etwa **Fable** oder **Black & White 2** damit vergleiche, dann ist **The Movies** das komplexeste unserer Spiele.“ Besonders stolz ist Peter Molyneux auf die Möglichkeit, in **The Movies** über einen einfach zu bedienenden Editor selbst Filme zu „drehen“. Dazu sollen die Spieler über ein Online-System motiviert werden. Wer einen eigenen Film auf die Website von **The Movies** stellt, erhält automatisch Zugang zu einem bestimmten Filmset oder anderem Zubehör. Bewertet die Community einen Film positiv, hagelt es Extrapunkte, die wiederum zum Kauf individueller Studioausstattungen ausgegeben werden dürfen.

FASSADE Im Laufe des Spiels erhält der Filmmogul immer komplexere Kulissenstädte.



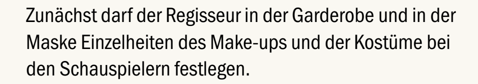
ANSICHTSSACHE Wer will, kann im eigenen Studio einen Rundgang aus der Egoperspektive wagen.



Die kleine Filmakademie

Wer bei The Movies selbst Filme drehen möchte, kann das mit einem genial einfachen Editor machen. Der Gag: Per Klick auf einen „Online-Button" wird der Film auf die Movies-Webseite gestellt. Kommt der Film bei der Community gut an, können weitere Sets und Zubehör freigeschalten werden.





Zunächst darf der Regisseur in der Garderobe und in der Maske Einzelheiten des Make-ups und der Kostüme bei den Schauspielern festlegen.



Über einen simpel zu bedienenden Editor wird die Handlung festgelegt. Die hier gezeigten „Holzpuppen" markieren die Wegpunkte der Schauspielerin.



Schließlich wird die Szene aufgenommen. Es ist dabei sogar möglich, über ein Mikrofon Dialoge mit Freunden zu sprechen.

„Das Schönste an einem Spiel ist doch, wenn man dadurch selbst kreativ sein darf", meint Peter Molyneux. „Jeder kann seinen Film drehen, seine Freunde mit einbinden und sogar mit den Filmen etwas gewinnen. Ich wette, dass jeder, der in **The Movies** einen eigenen Film macht, den direkt seinen Freunden zeigt." Zum Filmemacher fühlt sich Peter Molyneux jedoch auf Dauer nicht berufen. Der Spieleguru werkelt bereits seit zwei Jahren an einem Geheimprojekt mit dem Arbeitstitel **Dimitri**. Der Erfinder der Göttersimulationen gibt sich zwar schweigsam, aber eins steht fest: Diesmal geht es nicht um ein Volk mit vielen kleinen Männchen, sondern um die Simulation eines einzelnen Menschen in einer interaktiven Umwelt ... (ch)

INTERVIEW MIT GARY CARR

„Man sollte nicht überrecherchieren."



GARY CARR ist Studioleiter von Lionhead Studios.

PC Games: Die Grafik von **The Movies** ist nicht hyperrealistisch, aber auch nicht comicmäßig. Welcher Grafikstil sollte verfolgt werden?

Carr: „Als es zum Thema Grafikstil bei der Entwicklung kam, mussten wir natürlich sehr vorsichtig sein, da sich das Spiel ja über einen langen Zeitraum erstreckt, beginnend mit den Zwanzigerjahren bis hin zum Jahre 2005. Das bedeutet, dass wir die Charaktere relativ neutral und – sagen wir mal – semirealistisch aussehen lassen mussten. Die Stars können schlecht Comic-Charaktere sein, da sie auch in Western oder Science-Fiction-Filmen eingesetzt werden sollen."

PC Games: Oftmals ziehen bei Spieleproduktionen die Grafikteams zur Recherche mit Kameras aus, fotografieren Strukturen und wälzen technische Unterlagen. Haben Sie sich ebenfalls angesehen, wie sich Filmstudios und die Sets von damals bis heute verändert haben?

Carr: „Klar haben wir uns informiert, wie ein Filmstudio funktioniert, aber die Situation ist ganz ähnlich wie bei **Theme Hospital**, an dem ich auch gearbeitet habe. Es ist wichtig, zu recherchieren, aber man kann auch überrecherchieren. Das Geheimnis ist, die Elemente, die die Leute mit einem Thema in Verbindung bringen, zu verwenden und daraus ein unterhaltsames Spiel zu machen. Wir haben uns den Architekturstil der verschiedenen Zeitperioden angesehen. Genau wie im Spielegeschäft gibt es eben auch die weniger interessanten Seiten, und daher haben wir vor allem das verwendet, was man allgemeinhin mit Hollywood verbindet: Glanz und Glamour."

PC Games: Inwieweit spielt die Animation der Charaktere eine Rolle? Ist dies bei einem Thema wie Schauspielerei wichtiger als bei anderen Spielen?

Carr: „Wir haben bewußt die Entscheidung getroffen, **The Movies** in einem Zeitrahmen von den Anfängen der Kinofilme bis hin in die Gegenwart spielen zu lassen. Die verschiedenen Epochen haben wir nicht nur durch unterschiedliche Modestile, Autos oder Architektur illustriert, sondern auf viel subtilere Weise. In den Zwanzigerjahren gab es nur Stummfilme und die meisten Schauspieler kamen vom Theater zum Film. Sie waren also eine ganz andere Publikumssituation gewohnt und neigten dazu, Gestik und Mimik viel dramatischer zu interpretieren. Dies spiegelt sich in den Animationen wieder. Außerdem sind die Animationen zu Beginn des Spiels schneller. Damals wurde ja Film per Hand an der Kamera gekurbelt. Das führte zu schnelleren, abgehackt wirkenden Bewegungen. All das findet man bei **The Movies** wieder."

PC Games: Während sich der Gebäudestil und das Aussehen des Studios im Laufe der Zeit ändert, fällt auf, dass sämtliche Menüs und Grundrisse über das Spiel hinweg im gleichen Stil bleiben und auch die gleiche Schriftart haben. Zerstört das nicht die Illusion, sich in einer bestimmten Dekade zu befinden?

Carr: „Zunächst einmal wollten wir auf möglichst alles verzichten, was wie ein Menü aussieht. So haben wir ein relativ neutrales Aussehen gewählt, um die totale Aufmerksamkeit des Spielers auf die Spielwelt selbst zu lenken. Wesentlich ist aber, dass die Gebäude selbst zum Menü dazugehören. Wenn man einen Schauspieler in ein Gebäude absetzt, erscheint ein Grundriss. Wir haben uns angesehen, wie Gebäudegrundrisse aussehen und herausgefunden, dass selbst vor 80 oder 90 Jahren der Stil von Grundrisszeichnungen nahezu unverändert geblieben ist. Daher ist es auch hier sinnvoll, konsistent zu bleiben."

PC Games: Neben der üblichen Vogelperspektive kann man in **The Movies** auch in eine 3D-Ansicht zoomen. Hat das einen praktischen Sinn oder Sightseeing-Gründe?

Carr: „Normalerweise spielt man ja aus der Vogelperspektive. Allerdings passieren im Studio so viele coole Dinge, dass man die auch sehen soll. Da streitet sich zum Beispiel der Star mit dem Regisseur oder ein Schauspieler fängt in einer Bar ein heißes Techtelmechtel an – das sollte man auf gar keinen Fall versäumen."





DIE AOL DSL FLATPACKS® SIND DA. UNKOMPLIZIERTE PAKETE UND EINE FLATRATE FÜR ALLE GESCHWINDIGKEITEN.



AOL DSL Flatpack® Basic

Ideal für den DSL-Einstieg!

1 MBIT schnell

Download: 1.024 kbit/s, Upload: 128 kbit/s

▪ AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung 16,99 € mtl.
- DSL-Modem 0 €**

Komplettpreis: 26,9€ mtl.

- Einmalige DSL-Einrichtungsgebühr von 49,99 €



AOL DSL Flatpack® Comfort

Ideal für schnelles Surfen und Internettelefonie!

2 MBIT schnell

Download: 2.048 kbit/s, Upload: 192 kbit/s

▪ AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung 19,99 € mtl.
- DSL-Modem mit integrierter AOL Phone® Box 0 €**
- Internettelefonie AOL Phone® (günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung, mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 29,9€ mtl.

- Keine DSL-Einrichtungsgebühr



AOL DSL Flatpack® Professional

Ideal für große und schnelle Downloa



6 MBIT schnell

Download: 6.016 kbit/s, Upload: 576 kbit/s

▪ AOL DSL FLATRATE 9,99 € mtl.

- AOL DSL-Leitung 24,99 € mtl.
- WLAN Router mit integrierter AOL Phone® Box 0 €** (kabelloser Surfspaß mit bis zu 7 PCs gleichzeitig.)
- Internettelefonie AOL Phone® (günstiger telefonieren über die AOL DSL-Leitung, mit Ihrem herkömmlichen Telefon und ganz ohne PC. Mindestnutzung 0,99 € mtl.)

Komplettpreis: 34,9€ mtl.

- Keine DSL-Einrichtungsgebühr

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder ✆ 01805- 52 20 (12 Cent/Min.)

* Mindestvertragslaufzeit 12 Monate. Verlängerung um 12 Monate, wenn keine Kündigung bis 1 Monat vor Ende der Vertragslaufzeit. Gesamtangebot nur gültig, wenn Sie noch keinen DSL-Anschluss haben oder zu Ihrem vorhandenen DSL-Anschluss AOL Phone bestellen. Ob AOL DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. ** Zzgl. 6,99 € Versandkosten.

UNKOMPLIZIERT UND SCHNELL



ROME™
TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION

Das offizielle
EXPANSION-PACK zu ROME: TOTAL WAR

DIE BARBAREN KOMMEN

Im Jahre 363 n.Chr. steht Rom vor dem Abgrund. Während Korruption das Römische Reich von innen zerfrisst, lauern an den östlichen und westlichen Grenzen schon mächtige Armeen darauf, der Vorherrschaft der einstigen Großmacht ein Ende zu setzen. Im offiziellen Expansion-Pack zu Rome: Total War geht es um eine turbulente Epoche der Geschichte - die Zeit der Barbaren ist gekommen.

- 10 neue spielbare Völkergruppen: Verteidige Rom als Herrscher des West- oder Oströmischen Reiches oder lege mit barbarischen Horden alles in Schutt und Asche - z.B. als Anführer der Hunnen, Goten oder Franken.
- Mehr als 85 neue Einheiten: Jede davon mit individuellen taktischen Stärken und besonderen Waffen - aber auch spezifischen Schwächen. Neue Formationen wie Schiltron und Schilderwall, Einheiten mit Wurfäxten oder Bogen und sogar Schwimmtrupps eröffnen völlig neue Möglichkeiten.
- Barbarenhorden: Entkomme anrückenden Übermächten per Massenflucht und rette dein Volk.

Du hast es in Rome: Total War zu Ruhm und Ehre gebracht - besiege nun, was du geschaffen hast!







Benötigt Vollversion von Rome: Total War.



www.sega.de



Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Topspiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Battlefront 2
- T-Shirt Battlefront 2

Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Battlefront 2

Für sechs Leser fand die Bescherung schon im Oktober statt: Sie durften vorab Star Wars Battlefront 2 spielen.

Zunächst verläuft alles normal, als fünf der sechs eingeladenen Leser in der Redaktion im fränkischen Fürth eintrudeln. Sie haben alle eine mehr oder weniger weite Anreise aus München, Ellwangen, Senkendorf, Nürnberg und Dornbirn (Österreich) auf sich genommen, um in den Räumen der PC Games erstmals **Battlefront 2** spielen zu dürfen. Beim gemeinsamen Frühstück taut die Stimmung langsam auf, während die Ankömmlinge sich etwas Backwerk schmecken lassen. Überraschender ist dann die Ankunft des Nachzüglers aus Schwabach, der uns erst mal ein blinkendes und krachendes Lichtschwert unter die Nase hält – ein echter Fan eben.

Getümmel am Boden

Zum Einstieg wählen wir die Einzelspielerkampagne. Das Spiel beginnt mit einer groß angelegten Offensive als Soldat der Republik auf dem Planeten Mygeeto. Für die angereisten Kenner des Vorgängers bekannte Kost, denn die anfänglichen Scharmützel unterscheiden sich kaum von denen des ersten **Battlefront**-Spiels. Wie gehabt enthält der Modus Elemente aus dem Mehrspielerteil und läuft recht ähnlich ab: Schlüsselpositionen erobern, strategisch wichtige Bauwerke zerstören und analog zum „Capture the Flag“-Spielmodus eine gestohlene Energiezelle zum eigenen Schiff transportieren. Die Aufgaben sind hier allerdings spannend verpackt und recht abwechslungsreich. Die Spieler wählen aus vier Charakterklassen mit unterschiedlicher Bewaffnung und Fähigkeiten je einen Kämpfer. Zwei weitere Spezialeinheiten lassen sich übrigens freischalten: die dafür nötigen Punkte gibt es als Belohnung für abgeschlossene Aufgaben und erlegte Gegner. Zwischendurch steuern die sechs Leser zeitweilig bereitstehenden Kampfmaschinen, in diesem Fall einen zweibeinigen AT-RT. Ebenfalls wie bei Netzwerk-Partien: Nach dem virtuellen Ableben ist nicht einfach Schluss, es zehrt lediglich die begrenzten Nachschubtruppen auf. Erst, wenn die Reserven verbraucht sind, ist Schluss, die Schlacht ist verloren.

Unterwegs im Weltraum

Schon nach wenigen Minuten haben sich die geschickten Spieler unserer kleinen Freiwilligenschar in den zweiten Level vorgearbeitet, einer der beim neuen Teil dazugekommenen Raumschlachten. Hier geht es hektisch zur Sache: Laserfeuer zuckt durch den Weltraum, die Verteidigungsanlagen der vier riesigen Schlachtschiffe feuern aus allen Rohren. Dazu kommen zig Abfangjäger, die dem Piloten mit Raketen und Laserkanonen ans Leder wollen. Dass unsere Schnupperjedis keine übersinnlichen Machtfähigkeiten besitzen, fällt dank der wendigen Jäger kaum ins Gewicht. Als der Computer vor einer anfliegenden Rakete warnt, setzen sie den Turbo-Booster ein und gehen hinter einem der Schiffe in Deckung – bei dieser Geschwindigkeit verschwimmt sogar der Rand des Sichtfelds. Nun muss der Angreifer dran glauben: mit einer einfachen Tastenkombination vollführt **Star Wars**-Fan Ulrich Wezstein (20) mit seinem Gleiter eine galante Rolle mit anschließender 180-Grad-Drehung. „Sehr geil! Endlich kann ich im Weltraum fliegen!“, freut sich der Student aus dem Schwabenland, als er mit seinem ARC 170 Starfighter im Tiefflug über eine schnieke Fregatte hinwegzischt. Er tritt gerade gegen einige feindliche Jäger an, soll danach noch die Schilde und die Kommunikationsanlage eines großen Kreuzers der Handelsföderation zerstören. Maximilian Krüger (17) ist schon etwas weiter, hat die Verteidigungssysteme bereits lahm gelegt und versucht jetzt ins Schiff selbst einzudringen. „Das ist knifflig, im Hangar zu landen“, meint er, leicht genervt. Nach einigen Fehlversuchen schafft er es dann doch. Dann erlegt ihn im Spiel Einheit 397 und er muss erneut in den Hangar fliegen. Nach einigem Hin und Her schlägt er sich schließlich per pedes bis zu den Triebwerkkühltanks vor und besiegelt damit das Schicksal des Kreuzers der Handelsföderation. Die gebotene Flugeinlage kommt bei den Testspielern sehr gut an, stellt sich aber als recht knifflig und unübersichtlich heraus.

Star Wars: Battlefront

Dass der erste Teil der bisher meisterverkaufte Star-Wars-Titel überhaupt ist, kommt nicht von ungefähr.



Anscheinend hatten viele **Star Wars**-Jünger nur auf dieses Spiel gewartet, versprach **Battlefront** doch, zum ersten Mal die großen aus den Filmen bekannten Gefechte selbst erleben zu können. Bis zu 32 Teilnehmer treten auf Planeten wie Hoth oder Tatooine gegeneinander an und flitzen zu Fuß, mit Speeder-Bikes oder AT-STs über das Schlachtfeld. Inzwischen ist der ein Jahr alte Titel zum schmalen Kurs zu haben. Wir sichteten das Spiel schon für deutlich unter 30 Euro bei den Händlern.



KONZENTRIERT Bei den Mehrspielergefechten ging es hart zur Sache. Die schnellen Kämpfe fordern die gesamte Aufmerksamkeit, wie die ernsten Mienen verraten.

»Gutes Star-Wars-Ambiente«



NAME: Maximilian Krüger
ALTER: 17 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: Battlefield 2

MAXIMILIAN: „Für mich hat das Spiel zu viel Gemeinsamkeiten mit dem ersten Teil. Kaufen werde ich es mir wahrscheinlich nicht, da es als **Star Wars**-Spiel zwar sehr gut ist, als Multiplayer-Shooter aber nicht gegen die Konkurrenz ankommt.“



REITTIER Wie schon beim ersten Teil dürfen Sie bei Einsätzen auch aus **Krieg der Sterne** bekanntes Kriegsgerät wie diesen AT-RT verwenden.

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über: Star Wars: Battlefront 2

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

Erwartungen übertroffen



Erwartungen erfüllt

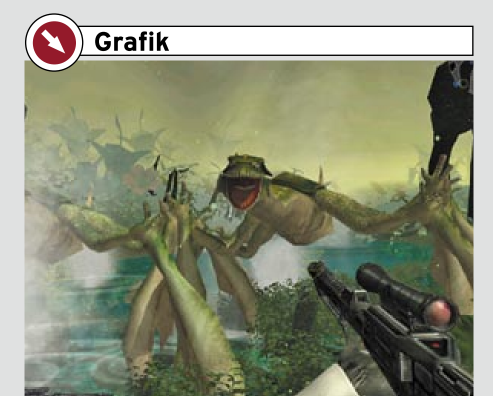


Erwartungen nicht erfüllt





Grafik



Leser: Die Grafik ist zwar insgesamt gut, aber eigentlich wurde eine Menge mehr erwartet. Die Optik unterscheidet sich zu wenig von der des ersten Teils und ist letztendlich nur etwas aufgemotzt.

PC Games: Trotz der vielen zu berechnenden Einheiten und der großen Karten läuft das Spiel flüssig. Die verbesserten Effekte wie Wasserspiegelungen sind auf jeden Fall sehenswert.

Karten



Leser: Zum Teil sind die Karten identisch mit denen des ersten Teils und scheinen gut ausbalanciert, sind aber mit Ausnahme der Raumschlachten spielerisch recht ähnlich.

PC Games: Alte Karten sind keine schlechte Sache, zumal neue Spielmodi wie Galaxis-Eroberung und Erobern/Verteidigen für den Mehrspielermodus hinzukommen sollen. Zudem gibt es einige neue Schauplätze.

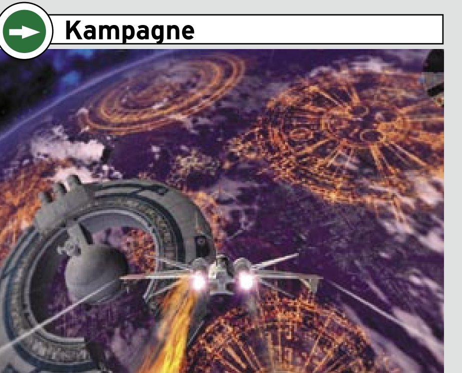
Story



Leser: Für **Star Wars**-Laien sind die Kämpfe auf Grund der fehlenden Zwischensequenzen kaum nachzuvollziehen und die Kapitel unzusammenhängend. Es gibt lediglich einen kurzen Text zur Situation des Konflikts.

PC Games: Die Kampagne enthält Elemente des Mehrspielerteils und führt Stück für Stück darauf hin. Laut Interview gibt es in der fertigen Version Zwischensequenzen.

Kampagne



Leser: Der Einzelspielermodus bietet abwechslungsreiche Ziele, die einzelnen Missionen spielen sich aber zu ähnlich und Computersoldaten sind nur Kanonenfutter. Großer Pluspunkt sind die rasanten Raumschlachten.

PC Games: Mit stärker fordernden Bots wären die Massenschlachten zu schwer. Teilweise blieben die Kerle aber einfach irgendwo regungslos stehen, was sich hoffentlich noch ändert.

Mehrspielermodus



Leser: Gefechte gegeneinander liefen schneller und actionlastiger ab als beispielsweise bei **Battlefield 2**. Auf den großen Karten sind große Gruppen von Vorteil. Die Helden sind eine gute Ergänzung und sind anscheinend nicht zu stark geraten.

PC Games: Die Verbindungen klappten ohne Probleme, Lags traten keine auf - an dieser Stelle hat sich also etwas getan.

Star-Wars-Feeling



Leser: Vor allem als einer der Helden fühlt man sich wie in einer „echten" **Star-Wars**-Schlacht. Die Schauplätze, Einheiten und Fahrzeuge sind authentisch geraten und haben einen hohen Wiedererkennungswert.

PC Games: Durch die neuen selbst steuerbaren Jedis kommt klar mehr Atmosphäre auf. Mit Lichtschwert und Machtfähigkeiten ist die Faszination voll da.

»Ich vermisse Darths Würgegriff.«

MARC: „Spätestens ab dem ersten Lichtschwertkampf fesselt das Spiel richtig. Für mich ist **Battlefront 2** auf der nächsten LAN-Party ein Muss. Hoffentlich kann ich dann mehr Machtfähigkeiten einsetzen."



NAME: Marc Schuster
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Qualitätsmanagement
LIEBLINGSSPIEL: Counter-Strike Source

»Ah! Joda! Das ist ja endgeil!«



NAME: Ulrich Wezstein
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Student
ZULETZT GESPIELT: Operation Flashpoint, GTA San Andreas

ULRICH: „Trotz kleiner Mängel werde ich mir **Battlefront 2** kaufen. Die epischen Weltraumschlachten und die spielbaren Jedimeister haben es mir dabei besonders angetan."

Eindeutig Star Wars

Inzwischen stiefeln Teile der geladenen Testmannschaft über Felucia, einen grünen Planet mit blasenartigen Pflanzen. Der Wiedererkennungswert der Szenarien ist ungemein hoch. „Super, dass die den Planeten eingebaut haben. Der war in **Episode 3** nur wenige Sekunden lang zu sehen!" Marc Schuster (23) machte schon bei der vorangegangenen Schlacht über Coruscant große Augen und freut sich jetzt erst recht. Die Entwickler ließen sich nicht lumpen und haben scheinbar alles eingebaut, was das Fan-Herz begehrt. Ein Muss ist natürlich die schmetternde Orchestermusik, die jeder aus den Filmen kennt. Die Sound-Effekte sind erste Sahne und stehen den Vorbildern in nichts nach. Seit **Battlefront** erschienen ist, hat die Filmreihe mit **Star Wars Episode 3: Die Rache der Sith** ihren tricktechnischen Höhepunkt erreicht. **Battlefront 2** liefert nun auch Schauplätze direkt aus dem jüngsten Kinospross. 24 Schlachtfelder existieren, darunter der neue Planet Utapau und der Lavamond Mustafar. Weniger Pflege ließ Entwickler Pandemic Studios den optischen Qualitäten angedeihen. So machen die Tester nur leichte Verbesserungen bei der inzwischen dezent alt wirkenden Grafik-Engine aus. „Die Texturen sind verwaschen, die Mip-Maps poppen geradezu so auf. Da hätte ich mehr erwartet", meint Patrick Walsh (18), als er auf Mos Eisley einen würfelförmigen Brunnen entdeckt. Nichtsdestotrotz sehen die Wasseroberflächen realer aus, die Gebäude sind detaillierter und es gibt ein paar neue Effekte.

Die Jedis sind los

Zurück auf Felucia. Die einheimischen Kreaturen, Acklays, können sich nicht für den ungebetenen Besuch begeistern und gehen zum Angriff über. Für „Ahs" und „Ohs" sorgt gleich darauf die mit Spannung erwartete zweite große Neuerung von **Battlefront 2**: Statt den bisher lediglich selbstständig agierenden Zusatzcharakteren kommt nun mit Aayla Secury die erste vom Spieler steuerbare Jedi-Meisterin hinzu. Beidhändig mit Lichtschwertern bewaffnet, verarbeitet die Kämpferin ganze Horden der Roboterblechbüchsen zu Schrott. Dabei bedient sie sich bisher lediglich zweier, zusätzlicher Machtfertigkeiten: Lichtschwertwurf und Machtgriff. Wie alle Sneak-Peek-Teilnehmer einhellig bestätigen, ist der große Roboterverschleiß der unzureichenden Intelligenz der Bots zuzuschreiben. Als Ausgleich tauchen diese in so ungeheuren Massen auf, dass der Spieler schließlich doch einiges zu tun bekommt. Und sie erhalten manchmal zusätzliche Schützenhilfe von den eigentlich verfeindeten Pendants: „Die künstliche Intelligenz finde ich erschreckend. Wenn mir meine eigenen Leute Granaten zuwerfen als wären wir beim Basketball, ist das eigentlich überhaupt nicht lustig", mokiert sich Sebastian Möbius (16), über das unorthodoxe Ableben seines virtuellen Charakters. Das verwunderte uns, hatte Lucas Arts gerade hier doch forderndere Kämpfe versprochen. Dessen ungeachtet machen die Schlachten Laune. Ein eindeutiger Pluspunkt: Alle wichtigen Aufgaben erledigen die Spieler selbst, nicht der Computer. Das ist natürlich ein größeres Erfolgserlebnis als von prozessorgesteuerten Mitstreitern die Schlacht schlagen zu lassen.

Gegeneinander

„Das mit den Jedi-Meistern ist jetzt ja mal ziemlich geil. Ich frage mich, wie sich das im Multiplayer auswirkt?", rätselt Sascha Marte (28), der extra aus österreichischen Landen anreiste. Das hätte er fast nicht erfahren, denn wegen technischer Schwierigkeiten wäre der Mehrspielerteil beinahe komplett ins Wasser gefallen. Zum Glück waren dann doch noch kurz vor Schluss ein paar muntere Runden möglich. Beim Erstellen des Servers fällt den Teilnehmern die ungewöhnliche Menüführung auf. Einige Funktionen lassen sich mit der Maus gar nicht umstellen, da muss die Tastatur ran – die Bedienung entstammt eindeutig

»Kulisse top, Technik ein Flop.«



NAME: Sebastian Möbius
ALTER: 16 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIELE: World of Warcraft, Counter-Strike Source

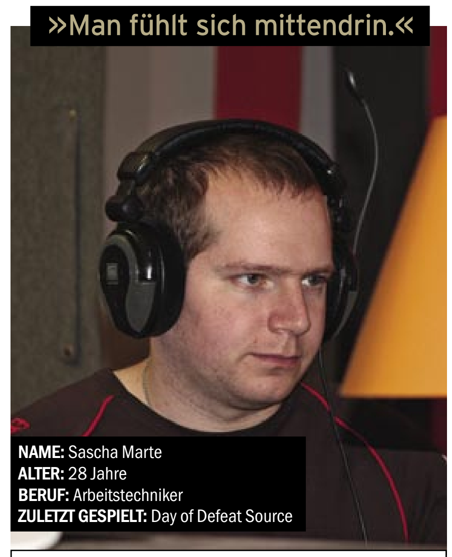
SEBASTIAN: „Die unzeitgemäße Grafik und die schwache künstliche Intelligenz würden mich vom Kauf abschrecken. Aber wenn ich mit dem Imperator durch Gegnerhorden pflüge, ist alles vergessen."

»Schneller als Battlefield 2.«

NAME: Patrick Walsh
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: Battlefield 2, Battlefront, Splinter Cell

PATRICK: „**Battlefront 2** ist für Fans der Filme ein Muss. Wer wie ich mehr Wert auf Taktik legt, ist vermutlich mit dem kommenden **Battlefield 2 Expansion Pack** besser beraten."

»Man fühlt sich mittendrin.«



NAME: Sascha Marte
ALTER: 28 Jahre
BERUF: Arbeitstechniker
ZULETZT GESPIELT: Day of Defeat Source

SASCHA:
„Gutes Spiel, doch ob es sich den „2er" verdient hat? Da bin ich mir nicht sicher. Viele Elemente stammen aus dem ersten Teil. Als **Star Wars**-Fan muss ich mir das Spiel natürlich kaufen."



FLUGFIEBER Neben den Lichtschwertkämpfen sorgten die spektakulären Flugduelle für Aufsehen. Selbst die Umstehenden waren von der Action-Sequenz über Coruscant beeindruckt.

der Konsolenfassung. Ob sich das bis zum Verkaufsstart wohl noch ändert? Wir hoffen es schwer. Ebenfalls auffällig, aber diesmal positiv: Statt der bisher 32 möglichen Teilnehmer hat sich die Zahl auf 64 verdoppelt und der Knopf, mit dem Sie sich bisher direkt mit einem Server verbinden konnten (beim Vorgänger des Öfteren der einzige Weg, einem Spiel beizutreten), ist weg. Und tatsächlich funktionierte es bei der Sneak-Peek-Sitzung nun deutlich besser. Für die Teilnehmer stellten wir den Server so ein, dass die Teams sich als Belohnung für besonders gute Leistungen Jedi-Meister freischalten können. Eine neue Eigenschaft von **Battlefront 2**. Wie bald herauskommt, sind die Spezialeinheiten nicht so übermächtig wie im Einzelspielermodus oder dem Vorgänger. Die Helden sind nur zeitlich begrenzt verfügbar, eine Anzeige im Lichtschwertformat zeigt an, wie lange die Spieler noch schwertschwingend gegen die Massen angehen dürfen. Mit guten Spielzügen verlängern unsere Tester diese Zeitspanne. Unvorsichtige Zeitgenossen erwischen aber doch schnell mal einige eigene Leute und steuern in kürzester Zeit wieder den nächsten Sturmtruppler. Absolutes Highlight sind Szenen, in denen sich beispielsweise große Meister wie Erzbösewicht Palpatine und Yoda im Getümmel begegnen. Und das passiert häufig, denn die Lenker der Jedis werden nach Möglichkeit immer versuchen, sich gegenseitig zu neutralisieren. Das Fazit der Gäste fällt gut aus, nur ein bisschen opulentere Grafik und bessere Bots hätten es schon sein dürfen.

Der zweite Teil ist offenbar eine echte Steigerung gegenüber dem Vorgänger und glänzt mit unglaublichem **Star Wars**-Feeling. Die dazugekommenen Raumschlachten und steuerbaren Jedi-Meister lassen jedenfalls keinen Fan kalt und selbst filmfremde Mehrspielerfreunde sollten sich die schnellen Schlachten unbedingt mal genauer anschauen. Unseren Gästen hat es jedenfalls Spaß gemacht. Und wer weiß, vielleicht dürfen wir ja auch Sie bei einer unserer kommenden Sneak Peeks begrüßen? (as)

INTERVIEW MIT MARTIN PITZL

„Ein neuer Teil ist auf jeden Fall gerechtfertigt."

PC Games: Die Grafik ist gut, aber nicht ganz so gut wie die der derzeitigen optischen Toptitel. Wird sich bis zum Verkaufsstart noch etwas tun? Und wäre es nicht besser gewesen, eine andere Engine zu lizenzieren (**Source**-, **Far Cry**-Engine)?

Pitzl: „Mag sein, dass die Grafik nicht ganz mit **Far Cry (dt.)** mithalten kann. Dafür hat das Spiel auch nicht die immensen Hardware-Anforderungen und lässt sich selbst mit einfachen 64-MByte-Geforce-3-Karten spielen. Zudem muss nicht jedes Spiel wie **Far Cry (dt.)** aussehen. Es gab eine Zeit lang gleich mehrere Titel auf Basis der **Quake 3**-Engine, die alle sehr ähnlich aussahen. Verglichen mit der Grafik auf den Konsolen wurde aber noch einiges verbessert."

PC Games: Die spielbaren Jedi-Meister haben uns sehr gut gefallen. Aber sind diese nicht zu stark geraten? Im ersten Teil konnte man die Helden fast nur überfahren, um sie loszuwerden.

Pitzl: „Die Jedi-Meister sind nun besser ausbalanciert. Sie lassen sich erschießen, es gibt sie nur als Belohnung, und die Figuren mischen dann nur für eine begrenzte Zeit in den Schlachten mit."

PC Games: Warum gibt es keine Videoclips? Wer die dritte Episode noch nicht gesehen hat, weiß stellenweise nicht, worum es geht.

Pitzl: „Es wird Zwischensequenzen geben, allerdings Szenen in In-Game-Grafik. Videoclips bei **Battlefront** waren ja lediglich als Hinleitung auf ein neues Schlachtfeld dabei."

PC Games: Hätte es nicht auch ein Erweiterungs-Pack getan, statt einen Nachfolger zu präsentieren?

Pitzl: „Ein neuer Teil ist auf jeden Fall gerechtfertigt. Es ist eine Menge dazugekommen: neue Schauplätze, die Weltraumgefechte, Jedis steuern und so weiter. Der Singleplayer-Modus wurde stark aufgewertet, beispielsweise gibt es jetzt Zwischenziele. Zudem wurden die ganzen Unzulänglichkeiten und Kinderkrankheiten ausgemerzt, das hätte bei einem Add-on nicht funktioniert."

PC Games: Ist bereits ein Add-on geplant? Wenn ja, was kommt noch dazu? Weitere Helden, Karten?

Pitzl: „Da ist meines Wissens nach derzeit noch nichts geplant. Eventuell erscheinen noch ein paar weitere Karten zum Download."

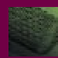
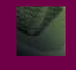
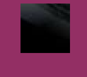


MARTIN PITZL ist Pressesprecher bei Activision und u. a. zuständig für Lucas Arts-Spiele.



Jetzt bei T-Mobile:

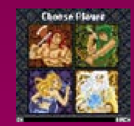
Zwei Games zum Preis von einem downloaden

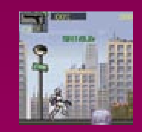
Das Hot Games Special
vom 01.10. bis 15.11.2005



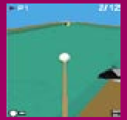
TheFast & TheFurious™
Tritt als Rennfahrer aus dem Kinohit gegen die besten aller Street Racer an. Im Straßenrennen, das jede Woche neue Umgebungen und Herausforderungen bietet, rasen Sie mit 5 anderen Fahrern um die Wette.



Gauntlet™
Wähle einen von vier Charakteren und kämpfe dich durch 25 schwierige und mysteriöse Level. Entdecke dabei gefährliche Kerker, jage Monster und erbeute wertvolle Schätze.



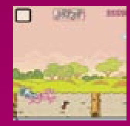
Robocop™
Halb Mensch, halb Maschine – so befreist du die Straßen Detroits von Kriminalität und beschützt die Bürger dieser Stadt vor Übergriffen.



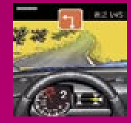
3D Pool
In drei unterschiedlichen Spiel-Modi kannst du dich mit deinen Gegnern messen und sie mit Geschick besiegen.



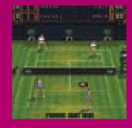
Jewel Quest™
Löse das Rätsel in jedem Level, indem du drei passende Gegenstände in einer Reihe oder Spalte nebeneinander setzt. Diese färbt sich golden. Hast du alle Quadrate eingefärbt, ist das Level gewonnen.



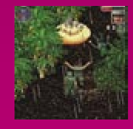
Pink Panther™: in Rare Pink
Sammle alle Waffen und energiespendenden Gegenstände in sieben unterschiedlichen Leveln auf und kämpfe dich als „Pink Panther" durch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade.



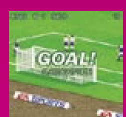
Colin McRae Rally 2005™
Versuche mit dem Subaru WRX jede Strecke in der schnellstmöglichen Zeit zu durchfahren. Zwischenzeiten verraten dir deine Position. Achte dabei immer auf die Beschädigungen deines Wagens.



Maria Sharapova Tennis
Maria Sharapova Tennis lässt dich alle harten Anstrengungen und Herausforderungen einer Welt-Tennistour der Damen live erleben. Werde selbst zum Champion.



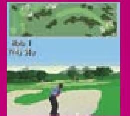
Platoon™
Hast du das Zeug zu einem Elitesoldaten? Platoon™ bietet dir die Möglichkeit, dein Können unter Beweis zu stellen und erfahre als junger Soldat im Vietnamkrieg zu kämpfen.



EA SPORTS™ FIFA Football 2005 MIE
Ob Freundschaftsspiel, Tournament, Training oder Elfmeterschießen – hier kannst du zeigen, wie gut deine Fußballkünste wirklich sind.



Nate Adams FMX
Lenke dein Bike in einem vorgegebenen Zeitfenster so schnell wie nur möglich über die Strecke und hinterlasse dabei einen bleibenden Eindruck bei deinen Gegnern.



EA SPORTS™ Tiger Woods PGA Tour® 2005
Sei ein Golfprofi und spiele Seite an Seite mit weltbekannten Stars eine 18-Loch-Partie Golf. Hierzu stehen dir die Originalplätze der PGA Golf Tour zur Verfügung.

* Beim Download fallen zusätzlich WAP-/GPRS-Verbindungskosten an.

Dein Weg zu den Spielen:

1. Im Handy-Menü t-zones starten.
2. Dort auf Downloads/Games klicken.
3. Kategorie Hot Games Special auswählen.
4. Jetzt nur noch dein Spiel aussuchen und downloaden.

Noch mehr coole Games findest du im Internet unter www.t-mobile.de/downloads

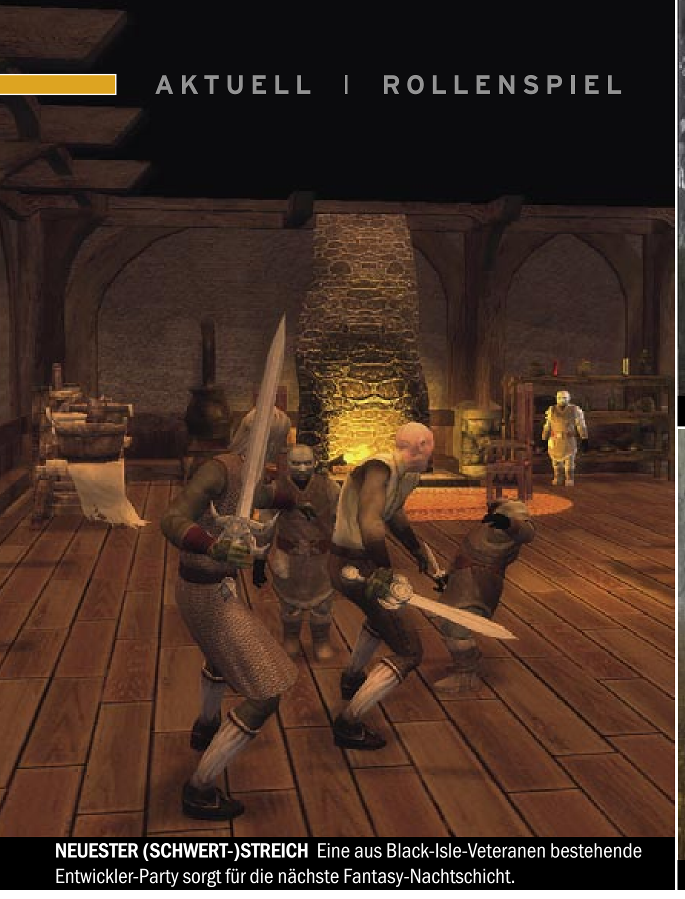
Nimm 2, zahl 1!

Ab 01.10. bis 15.11.2005

Für nur 4,99 € zwei Games deiner Wahl downloaden.

T · · Mobile · · ·





NEUESTER (SCHWERT-)STREICH Eine aus Black-Isle-Veteranen bestehende Entwickler-Party sorgt für die nächste Fantasy-Nachtschicht.



EPISCHE STORY Wenn böse Mächte friedliche Sumpfdörfer überfallen, hat das meist triftige Gründe.



KOMPLEXERE KÄMPFE Sie können den Charakteren Ihrer Dreier-Party jederzeit neue Kommandos geben.



FIESE WIESE D&D-Monsterklassiker wie diese Wyverns erstrahlen im Glanz der neuen Grafik-Engine.

SCHWEINKRAM Das Dire-Boar-Rudel sieht nicht so aus, als wäre es einem Streichelzoo entlaufen.

Neverwinter Nights 2

Na dann, gute Nacht: Die Fortsetzung von Neverwinter Nights wirkt durch neue Grafik-Engine, Party-System und mehr Solospaß-Sorgfalt richtig ausgeschlafen.

Ein heißer Herbst in Orange County, die Santa-Ana-Winde bescheren trockene Wüstenluft. Welch passender Produktionsstandort für ein Spiel, das sich um eine Stadt namens „Niewinter" dreht. Obsidian Entertainment ist kürzlich erst umgezogen, zwei Querstraßen von den alten Büros entfernt, doch die ersten Schreibtische stehen schon wieder in den Gängen. Der Sonnenschein wird hier gar nicht gewürdigt, Bildschirmarbeiter reagieren schon beim Einschalten der Deckenbeleuchtung mit irritiertem Augenblinzeln. In Kürze sind mehr Quadratmeter in dem Gebäude frei und Feargus Urquhart kann mit seiner Rollenspielfabrik weiter expandieren. 1996 gründete sein damaliger Arbeitgeber Interplay die sogenannte TSR-Division, welche sich um die Entwicklung von Rollenspielen basierend auf der Dungeons&Dragons-Lizenz kümmerte. Später wurde die Abteilung in Black Isle Studios umbenannt, wo einige der renommiertesten PC-Rollenspiele entwickelt (**Fallout**, **Planescape Torment**, **Icewind Dale**) oder produziert (**Baldur's Gate**) wurden.

Knapp zehn Jahre später stand Interplay nach Jahren des Missmanagements mit anderthalb Beinen im Grab. Urquhart und zahlreiche weitere frühere Black-Isle-Bewohner haben den Absprung geschafft. Kürzlich erst kam mit J. E. Sawyer ein weiterer rollenspielerisch bewanderter Ex-Kollege dazu. Schnell, solide und zuverlässig lieferte Obsidian letztes Jahr sein erstes Spiel ab, den **Star Wars**-Erfolgstitel **Knights of the Old Republic 2**. Und auch beim nächsten Projekt wandelt man auf den Spuren einer Vorlage der kanadischen Kollegen von Bioware. Bei **Neverwinter Nights 2** traut man sich vom Grafik-Renderer bis zum Spielgefühl der Kampagne mehr, wie wir bei unserem exklusiven Studiobesuch erfahren konnten.

„Wir wollen das Spiel nicht in eine völlig neue Richtung drehen. Erhalten bleiben die Komponenten, welche **Neverwinter Nights** definieren: Einzelspielerkampagne, Mehrspieleroptionen und Toolkit zum Erstellen eigener Abenteuermodule", meint Feargus Urquhart und ergänzt nach kurzer Pause: „Aber einige Dinge mussten sich ändern." So wurde Bioware seinerzeit beim Vorgänger vor lauter Engine- und Tools-Entwicklung die Zeit bei der Solospielerkomponente etwas knapp. „Wir haben im Vergleich zu **KotOR 2** ein doppelt so großes Designteam an der Einzelspielerstory arbeiten", verspricht der Obsidian-Chef.

> „Das Kampfsystem wird sich etwa wie eine Mischung aus **Baldur's Gate** und **Knights of the Old Republic 2** anfühlen."

Da waren's plötzlich drei

Eine Dreier-Party soll für taktisch anspruchsvolle Gruppendynamik sorgen. „Das Kampfsystem wird sich etwa wie eine Mischung aus **Baldur's Gate** und **KotOR 2** anfühlen", kündigt Feargus Urquhart an. Konnten Sie bei **Neverwinter Nights 1** nur einzelne Helfer anheuern, wird Ihr zentraler Held jetzt von zwei weiteren, auswechselbaren Mitstreitern begleitet. Die Gesamtauswahl wird voraussichtlich bei neun Charakteren liegen, von denen sich einige nur bei explizit guter oder böser Spielweise erschließen. Vor allem zu Spielbeginn ist durch die Handlung oft fest vorgegeben, wer an Ihrer Seite kämpft; später hat man mehr Freiheiten und größere Personalauswahl. Charakterwerte und Fertigkeiten der Mitstreiter entwickeln sich wie beim Haupthelden. In Kampfsituationen können Sie das Geschehen jederzeit anhalten, um allen Mitgliedern des Trios in Ruhe Befehle zu geben. Voraussichtlich bis zu drei Kommandos werden sich aneinander reihen lassen, also zum Beispiel „Schlucke einen Heiltrank, wechsle zu dieser Waffen und dann auf diesen Gegner stürzen". Sie können sich auch ganz auf Ihren Hauptrollencharakter konzentrieren und der künstlichen Intelligenz vertrauen, welche die Mitstreitersteuerung dann übernimmt.

Nach Gutsherrenart

Gleich zu Spielbeginn wird Ihnen ein relativ starker Freund namens Bevil zur Seite gestellt, denn „Level-1-Charaktere haben in D&D-Spielen sonst die Angewohnheit, leicht zu sterben", stellt Urquhart grinsend fest. Los legt die Story mit dem obligatorischen Überfall auf des Helden Heimatdorf, der von Dunkelzwergen und Bladelings angeführt wird. Was suchen die Burschen hier? Hat deren Besuch etwas mit der Tatsache zu tun, dass hier in West Harbor einst die Armeen des bösen Schattenkönigs geschlagen wurden? Die Suche nach den Hintergründen führt Sie später in die Stadt Neverwinter, wo einem Regent Lord Nasher aber nicht gleich den roten Teppich ausrollt. Sie müssen sich erst beweisen, Quests absolvieren, allmählich an Einfluss gewinnen und sich als Gutsherr Ihres Strongholds bewähren. Auf eigenem Grund und Boden lassen sich NPCs ansiedeln, die man im Laufe seiner Abenteuer trifft. Dann macht zum Beispiel der ansässige Schmied exklusive Waffen oder der Zuzug des befreundeten Magiers bereichert die Architektur um einen Turm. Sie entscheiden auch, wie die Goldeinnahmen investiert und Stronghold-Missionen angenommen werden.

Ist der Ruf erst ruiniert ...

Die Spieldauer der Kampagne soll laut Urquhart bei mindestens „echten 40 Stunden" liegen. Insgesamt sollen Inhalte für über 60 Stunden Spielspaß geboten werden. Viele Quests sind optional, die Möglichkeit, gut oder böse zu sein, soll zu wiederholtem Durchspielen reizen: „Die Handlung verläuft unterschiedlich, je nachdem wer deine Begleiter sind und was du aus deinem Stronghold machst." Die Wahl zwischen guten und bösen Taten beeinflusst auch Bereiche der Story, Kontakte zu Spielweltfraktionen oder kann Sie in andere Regionen führen. Gesinnungen sind flexibel, schneller als in **KotOR 2** lässt sich Ihr Held umpolen. Denn ist man als erwiesener Gutmensch etabliert, werden von einem auch weiterhin gute Taten erwartet. Dann wirkt sich eine „böse" Aktion stärker auf die Gesinnungspunkte-Balance aus als eine weitere Nettigkeit.

Neue Spielregeln

D&D bedeutet „Dungeons & Dragons", ein 32 Jahre altes Regelwerk für Tabletop-Rollenspiele, also Interaktion am Tisch

INTERVIEW MIT FEARGUS URQUHART

„Die Party-Mitglieder sind viel stärker in die Handlung integriert."

Der Mitgründer und Chef von Obsidian Entertainment verrät uns, was Neverwinter Nights 2 auszeichnet, welche Erinnerungen er mit der Fallout-Serie verbindet und warum nichts in Sachen Baldur's Gate 3 passiert.



FEARGUS URQUHART, Geschäftsführer von Obsidian

PC Games: Im Vergleich zu Teil 1 wird das Einzelspieler-Erlebnis von der neuen Gruppendynamik geprägt?

Urquhart: „Wir haben von Biowares **Knights of the Old Republic** viel darüber gelernt, was man mit Begleitern machen kann, wie sie zu einem Teil der Story werden. In **KotOR 2** haben wir diesen Aspekt mit dem Beeinflussungssystem fortgeführt. Bei **Neverwinter Nights 2** gehen wir einen Schritt weiter; die Party-Mitglieder sind viel stärker in die Handlung integriert, verraten dich womöglich oder werden sich für dich opfern."

PC Games: Was ändert sich dadurch konkret bei den Kämpfen?

Urquhart: „Das Kampfsystem ist durch die D&D-Regeln definiert. Es spielt sich strategischer als beim Vorgänger, weil du deinen Begleitern Kommandos geben kannst: Bewege dich hierhin, attackiere dort, und so weiter. Du hast über sie in den Kämpfen genauso viel Kontrolle wie über deinen eigenen Charakter und kannst jederzeit das Geschehen anhalten. Es hat etwas vom Spielgefühl der alten **Infinity**-Engine-Rollenspiele, wenn auch nicht gerade mit dem Echtzeitstrategie-Flair eines **Baldur's Gate**."

PC Games: Multiplayer-Option und Editoren werden nicht vergessen?

Urquhart: „Auch wenn sich **Neverwinter Nights 2** auf den Solobereich konzentriert, vergessen wir dabei die Modder nicht. Das war ja die Idee hinter dem ersten **Neverwinter Nights**, dass du das volle D&D-Erlebnis auf dem Computer haben kannst, und dazu gehört nun mal die Erstellung eigener Module. Bei jeder Entscheidung über das Spiel berücksichtigen wir, welche Auswirkungen das auf die Tools hat. Wir haben uns das Feedback zum alten Tool-Set angesehen und ändern viele Dinge, damit die Arbeit komfortabler ist."

PC Games: Mit wie viel Bonus-Inhalten zum Bau eigener Abenteuer können wir rechnen?

Urquhart: „So viel wie möglich – ich weiß, das klingt doof, aber ich kann noch nichts Genaueres sagen. Es werden zum Beispiel einige Monster mitgeliefert, die in der Einzelspielerkampagne nicht auftauchen. Wir wollen obendrein nach Veröffentlichung des Programms weitere Inhalte für die Editor-Tools rausbringen."

PC Games: Was ist von der Technologie des Vorgängerspiels übrig geblieben?

Urquhart: „Bioware hat uns die letzte Version der alten **Neverwinter**-Engine komplett zur Verfügung gestellt. Die besteht ja aus mehreren Komponenten: Regeln, Gameplay-System, Renderer, Multiplayer und Tool-Set. Wir haben viel auseinander genommen und uns angesehen, was auszutauschen ist, damit das Spiel 2006 auf der Höhe der Zeit ist. Die Regeln haben wir lediglich auf die neue D&D-Version 3.5 hochgehoben ..."

PC Games: ... aber der alte Grafik-Renderer musste sterben?

Urquhart: „Seit wir im August 2004 mit der Arbeit angefangen haben, steckten wir viel Zeit in einen neuen Renderer. Er bietet nahezu alle technischen Tricks, wie man sie von **Unreal**, **Doom 3** & Co. kennt. Es ist schon ziemlich irre: Das erste 3D-Spiel, das ich seinerzeit bei Interplay betreute, war eine Rennsimulation. Jedes Auto hatte eine einzige 128x128-Pixel-Textur – das war's. Jetzt haben wir Charaktere in **Neverwinter Nights 2**, die aus 3.000 Polygonen bestehen und sechs 1.024x1.024-Texturen-Maps besitzen, die alle verschiedene Informationen enthalten."

PC Games: Wird es dir nicht langsam langweilig, ein Rollenspiel nach dem anderen zu machen?

Urquhart: „Ach, weißt du, ich bin halt ein Rollenspiel-Geek. Ich stecke in **World of Warcraft**, wann immer ich etwas Zeit dafür habe; ich spiele gerade **Dungeon Siege 2** durch und auf meinem Schreibtisch liegt die **Sacred**-Erweiterung. Wir machen Rollenspiele schon so lange, dass wir diese Phase erreicht haben, in der man das Gefühl hat, etwas wirklich gut zu können. Rollenspiele sind faszinierend zu entwickeln, es gibt so viele Teile und Komponenten – wie ein großes, komplexes Puzzle, das du lösen musst."

PC Games: Wurmt es dich eigentlich, dass du nicht mehr an **Fallout** arbeiten kannst, nachdem Bethesda sich diese Lizenz geschnappt hat?

Urquhart: „Mann, wenn es je ein Spiel gab, bei dem ich mit Leib und Seele dabei war ... Als wir bei Interplay **Fallout 1** und **2** entwickelten, hatte ich über Jahre hinweg kaum mal ein freies Wochenende – wir arbeiteten und arbeiteten. Es war ein tolles Spiel. Ich hätte gern die Lizenz erworben, aber wir hatten einfach nicht das nötige Kleingeld dafür. Ein anderes Problem wäre, dass es gar nicht so leicht ist, die Publisher für ein Spiel wie **Fallout** zu interessieren. Denn es ist halt kein traditionelles Fantasy-Szenario und von daher riskanter. **Fallout** war da so etwas wie eine Ausnahme von der Regel, es verkaufte sich so um die 600.000 bis 700.000 Mal; der Nachfolger etwas weniger. Und dann stellt sich die Frage, wie ein neues **Fallout** aussehen sollte. Viele alte Fans wollen immer noch ein rundenbasiertes Spiel ohne 3D-Grafik, aber das ist einfach nicht mehr zeitgemäß."

PC Games: Ihr macht die Fortsetzung zu **Neverwinter Nights**, einem Spiel, das 2002 erschienen ist. Aber warum keinen Nachfolger zu **Baldur's Gate**, dessen letzter Teil rund zwei Jahre länger zurück liegt?

Urquhart: „So etwas liegt ja nicht immer in den Händen des Entwicklungsstudios, sondern oft beim Publisher. Für Atari war es wohl die leichtere Entscheidung, denn die Fortsetzung von **Neverwinter Nights** ist kein grundlegend anderes Spiel und wird wie gehabt speziell für den PC entwickelt. In welche Richtung aber die **Baldur's Gate**-Serie gehen soll, ist wohl schwieriger zu entscheiden. Sollte man etwas vom Zahlenkram rausnehmen, um den Massenmarkt anzusprechen? Ich persönlich würde auf eine deutliche Unterscheidung zwischen einem PC-**Baldur's Gate** und dessen Konsolenableger-Serie **Dark Alliance** achten. Also nicht unbedingt versuchen, ein Einheitsdesign für PC und Videospiele hinzubekommen. Aber ich habe natürlich leicht reden, denn es ist ja nicht mein Geld, das riskiert wird (lacht). Das sind schon schwierige Entscheidungen, denn es kann insgesamt an die 40 Millionen Dollar kosten, ein Referenz-Spiel der nächsten Generation zu entwickeln und dann zu vermarkten."

mit echten menschlichen Wesen. Seit den Achtzigerjahren gibt es D&D-Computersoftware, bei der Klassen, Rassen und Kampfauswürfeln solospielergerecht aufbereitet wurden. **Neverwinter Nights 2** integriert als erster PC-Titel die jüngste D&D-Regelversion 3.5. Die Unterschiede sind nicht dramatisch, Flexibilität beim Ausbau von Attributen, Talenten und Fertigkeiten wird anhaltend groß geschrieben. Ihr Held fängt ganz von vorn auf Stufe 1 an und kann sich maximal bis Level 20 hocharbeiten; Charaktere aus dem Vorgängerspiel sind nicht importierbar. Sie haben die Wahl zwischen sieben Rassen und zwölf Basisklassen. Ein Neuzugang gegenüber **Neverwinter Nights 1** ist der Warlock, der ähnlich wie ein Sorcerer magische Fähigkeiten statt handelsüblicher Zaubersprüche einsetzt. Außerdem arbeitet Obsidian an größeren Design-Änderungen der Bardenklasse, die hinter dem Heldenrücken durch neue Fähigkeiten wertvoller als in früheren Computer-Rollenspielen sein soll.

Sie können auch zwischen einer Fülle von Sub-Rassen wählen, die mit bestimmten Boni und Eigenschaften ausgestattet sind. Bei der Charaktergenerierung wird darauf hingewiesen, für welche Berufsklassen diese Eigenschaften am nützlichsten sind. Zum Beispiel ist die supergute, Charisma-starke Menschenvariante Aasimar für eine Paladinkarriere prädestiniert. Auch die wählbare Herkunft des Helden hat ihre Auswirkungen: Zum einen auf Dialoge mit bestimmten NPCs, zum anderen auf Statistiken, wie der Langschwert-Bonus für Charaktere mit Militia-Vergangenheit.

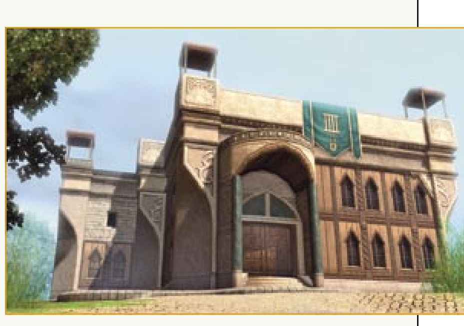
Bis zur geplanten Veröffentlichung in gut einem halben Jahr ist noch einiges zu tun. Denn die Mannen von Obsidian wollen Spielwelt und Story so detailliert und glaubwürdig gestalten, dass sich die Atmosphäre als echte Motivationsbeihilfe bemerkbar macht: „Es geht nicht nur um die nächste Belohnung, den nächsten Level, das nächste Schwert. Klar ist das wichtig und die D&D-Regeln versorgen uns mit einer tollen Grundlage. Aber das Spiel soll mit mehr reizen als dem Sammeln von Schätzen und Erfahrungspunkten", meint Feargus Urquhart zum Abschluss. „Du wirst nicht Katzen aus einem Baum retten oder den Postboten für NPCs spielen. Unsere Quests sind episch, sie drehen sich um die Spielwelt und die Entwicklung der Charaktere." (hl)

Aurora geht, Electron kommt: Volle Renderkraft voraus

Die Grafiktechnik des Vorgängers hat ausgedient, bei Neverwinter Nights 2 inszeniert eine taufrische Engine stimmungsvolle Schauplätze.







Obsidians neue, mit dem Spitznamen „Electron" versehene Technologie verlangt nach einer DirectX9-Grafikkarte. Features wie echtes dynamisches Licht samt Schatten, Glüheffekte und sechs Mapping-Schichten sorgen für einen modernen Look im Großraum Neverwinter.

Die Entwickler experimentieren mit verschiedenen Perspektiven, um das aufgemöbelte Aussehen würdig zu präsentieren. So ist eine hinter dem Heldenrücken positionierte, dynamische Kamera geplant; Übersichtsfanatiker können auch rauszoomen und einen Blickwinkel ähnlich wie beim Vorgänger wählen.

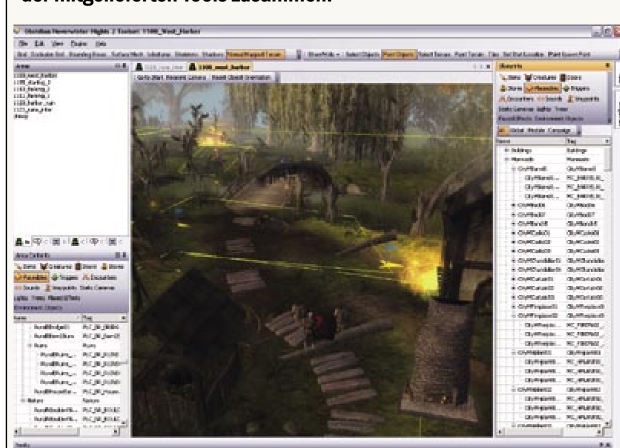
HEINRICH LENHARDT

Endlich wieder ein schönes, deftiges D&D-Fantasy-Rollenspiel, mit vielen Statistiken und taktischen Kämpfen statt hektischer Haudrauf-Action. Beim Vorgänger ging mir der Aufbau einer richtigen Party ab und die Multiplayer-Lastigkeit etwas auf die Nerven. Da wirkt ***Neverwinter Nights 2*** *mit seiner Einzelspieler-Fokussierung sehr viel versprechend – und die neue Grafik-Engine kann sich absolut sehen lassen.*

Entwickler: Obsidian Entertainment
Anbieter: Atari
Termin: 1. Halbjahr 2006

Abenteuer im Eigenbau: Das neue Toolkit

Neue Rollenspiel-Abenteuer selber machen und Module aus der Fan-Szene importieren: Wir fassen die wichtigsten Verbesserungen der mitgelieferten Tools zusammen.



Geländegängigkeit: Beim Vorgänger wurden quasi Terrain-Fliesen aneinander gestückelt, um Landschaften zu generieren. Jetzt wird das Spielweltgelände „gemalt", mit weichen Übergängen, Erhebungen und vermischbaren Texturen.

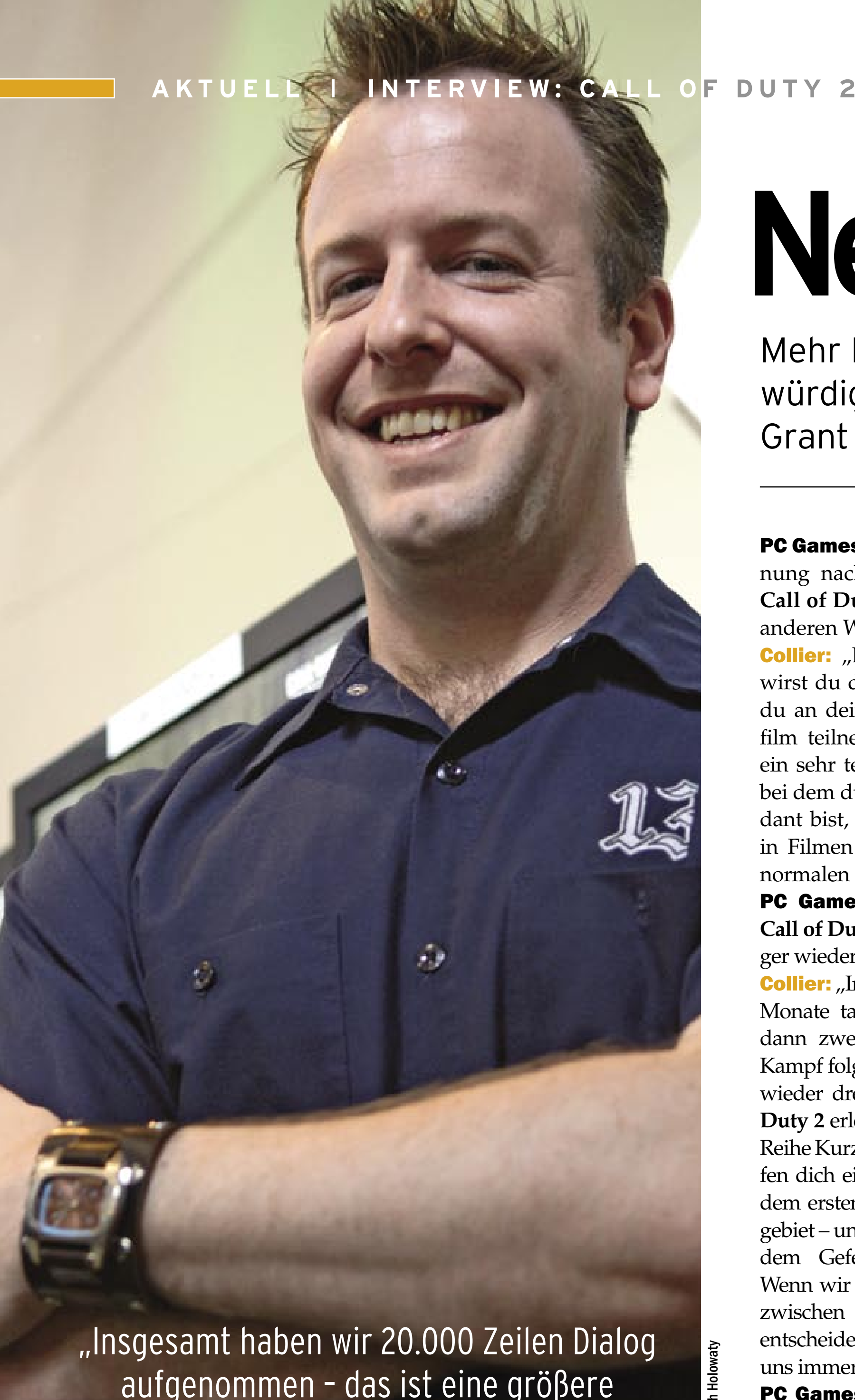
Importbestimmungen: Zwar lassen sich die Skripts von **Neverwinter 1**-Modulen importieren, aber sämtliche Grafiken müssen neu gemacht werden.

Oberflächlich betrachtet: Es gibt mehr Freiheiten, die Benutzeroberfläche zu ändern – nicht nur optisch, sondern auch inhaltlich, zum Beispiel für bestimmte Puzzletypen.

Regieanweisungen: Betrachterkameras sind jetzt im Editor sichtbare Objekte, denen man Namen geben und diese im Skript aufrufen kann, was die Inszenierung von Zwischensequenzen erleichtert.

Fensterheber: Endlich können Sie im Editor mehrere Fenster offen haben, um verschiedene Bereiche gleichzeitig zu bearbeiten.

Serienausstattung: Obsidian will neben den Inhalten der Spiellevels von **Neverwinter Nights 2** auch großzügige Mengen an zusätzlichen Texturen und Objekten dazu packen.



„Insgesamt haben wir 20.000 Zeilen Dialog aufgenommen – das ist eine größere Datenmenge als das gesamte erste Spiel."

Foto: Christoph Holowaty

Nervenkrieg

Mehr KI soll Call of Duty 2 noch glaubwürdiger machen. Infinity-Ward-Chef Grant Collier verrät Einzelheiten.

PC Games: Was ist deiner Meinung nach das Besondere an **Call of Duty 2** im Vergleich zu anderen Weltkriegs-Shootern?

Collier: „Bei **Call of Duty 2** wirst du dich fühlen, als wenn du an deinem Lieblingskriegsfilm teilnehmen kannst. Es ist ein sehr teamorientiertes Spiel, bei dem du nicht der Kommandant bist, sondern – wie so oft in Filmen – in die Rolle eines normalen Soldaten schlüpfst."

PC Games: Wechselt man bei **Call of Duty 2** wie beim Vorgänger wieder abrupt die Seiten?

Collier: „Im Krieg sitzt man vier Monate tatenlos herum, denen dann zwei Stunden hektischer Kampf folgen. Dann wartet man wieder drei Monate. In **Call of Duty 2** erlebt man dagegen eine Reihe Kurzgeschichten. Wir werfen dich ein paar Sekunden vor dem ersten Knall in ein Kampfgebiet – und holen dich erst nach dem Gefecht wieder heraus. Wenn wir uns bei Infinity Ward zwischen Spaß und Realismus entscheiden sollen, gewinnt bei uns immer den Spaß!"

PC Games: Habt ihr Militärberater engagiert – wie Gearbox bei den **Brothers in Arms**-Spielen?

Collier: „Ja, wir beauftragten Tank-Kommandeur Captain John Hillen und Lieutenant Colonel Hank Keirsey aus der Army. Als erstes empfahlen sie uns, Rauch einzusetzen, denn der wird schon seit Jahrhunderten in allen Kriegen eingesetzt. Also bauten wir ein sehr leistungsfähiges Partikelsystem für das Spiel. Dann merkten wir, dass man damit unglaubliche Wettereffekte erzeugen kann. Wir haben Sandstürme in Nordafrika, Schneestürme in Russland und Regen in Westeuropa. Außerdem erklärten uns die beiden, dass Soldaten sich während des ganzen Kampfes Befehle zurufen. Mit unserem neuen Kampfsprachsystem geben Ihre Soldaten nun stets situations- und missionsabhängige Informationen. Insgesamt haben wir 20.000 Zeilen Dialog aufgenommen – das ist eine größere Datenmenge als das gesamte erste Spiel. Die Kommandos sind mit unseren neuen KI-Routinen verwoben. Die Soldaten haben eigene Sichtradien, einen Hörradius. Wenn eine Gruppe schreit: „Wir werden flankiert!", dann formieren sich nur die KI-gesteuerten Kameraden neu, die das auch gehört haben."

PC Games: Simuliert die KI Emotionen wie Mut oder Panik?

Collier: „Wenn die KI merkt, dass sie keine Chance hat, zieht sie sich zurück. Die Computergegner versuchen es dann mit Hinterhalten. Sie reagieren auf geworfene Granaten – und besonders Mutige werfen sie vielleicht sogar zurück. Wenn sie aber Pech haben, geht ihnen das Ding noch in der Hand in die Luft und tötet sie. Im ersten **CoD** haben wir viel Arbeit in die KI der eigenen Einheiten gesteckt, weil man ja stets von ihnen umgeben ist. Für **Call of Duty 2** mussten wir die KI aber von Grund auf neu schreiben, schließlich ist das Spiel nicht mehr so linear. Die KI muss wegen der viel offeneren Spielumgebung deutlich klüger sein, um sich durch den Level bewegen zu können und den Spieler möglichst intelligent anzugreifen. So etwas ist in einem linearen Spiel recht einfach, aber für ein nicht-lineares Spiel wie **CoD 2** mussten wir eine wesentlich bessere KI programmieren."

PC Games: **Call of Duty 1** war packend, aber recht kurz. Wie lange spielt man am zweiten Teil?

Collier: „Unsere Tester haben mir gesagt, dass es rund zwei- bis dreimal so lange dauern wird, das Spiel einmal durchzuspielen."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

TEAMARBEIT Mit einem neuen Kommandosystem soll das Verhalten der Soldaten weitaus realistischer als beim Vorgänger simuliert werden.

EINBLICK Durch einen Mausklick kann man jedes Gebäude betreten, um Arbeitern zuzuschauen oder die Produktion umzustellen.

FREIES BAUEN Es gibt keine festgelegten Bauplätze mehr – innerhalb der Siedlungsgrenzen dürfen Sie nun überall auf ebenem Grund bauen.

Die Gilde 2

Einfachere Bedienung und eine größere Portion Lebenssimulation verspricht Entwickler 4Head für Die Gilde 2 – ohne Spieltiefe und Wirtschaft zu reduzieren.

Wenn Tobias Severin über **Die Gilde** spricht, klingt er so stolz wie ein Vater, dessen Kind gerade einen Universitätsabschluss geschafft hat. Besonders der Erfolg im Ausland verzückt den Mitgründer und Geschäftsführer der 4Head Studios. „**Die Gilde** gehört noch immer zu Jowoods international bestbewertesten Spielen", sagt er und lächelt einen Augenblick. Dann tritt wieder ein ernster, entschlossener Ausdruck auf sein Gesicht: Die Entwickler wissen um die Schwächen der **Gilde** – und sie formulieren klare Ziele für Teil 2. In vielen Bereichen soll die Simulation des mittelalterlichen Lebens mehr in die Tiefe gehen, der Spielablauf straffer und weniger trocken sein. „Visuelles Feedback" ist der Schlüssel: Wenn Arbeiter sich über zu niedrige Löhne ärgern, sieht man sie wütend schimpfen; bricht eine Hungersnot aus, magern die Bürger deutlich sichtbar ab.

Ein Perspektivenwechsel begünstigt die höhere Identifikation mit der **Gilde 2**-Welt, angefangen beim Hauptcharakter: Als wär's ein Rollenspiel, fertigen Sie aus unzähligen Frisuren, Gesichtern, Hauttypen, Bekleidungen und Staturen eine individuelle Figur. Fortan schwebt der Spieler nicht mehr unsichtbar wie in **Gilde 1** über dem Geschehen, sondern ist ein Teil der Umgebung – man beobachtet aus einer frei wählbaren Kameraperspektive, wie der zuvor erstellte Charakter Mausklickbefehle ausführt, mit anderen Personen streitet oder Bier im Dorfgasthaus trinkt.

Severin verspricht größere Freiheit bei der Entwicklung der Spielfigur. Man entscheidet sich nicht schon zu Beginn für einen Beruf, sondern wählt eine Klasse, die die Fähigkeiten beeinflusst. Kämpfer hauen in Duellen auf den Putz, doch mangelnder Charme erschwert die Suche nach einem Ehepartner und mindert die Chancen auf Ämter wie den Bürgermeisterposten; ein Geschäftsmann feilscht dagegen geschickt um Preise. Derzeit sind sechs Klassen und zehn Talente geplant.

Die Nähe zu Rollenspielen ist unverkennbar – und gewollt. Nach dem Genre gefragt, holt Severin kurz Luft, die vielen Ideen und Elemente mit einem Wort zu klassifizieren, fällt ihm nicht leicht. Eine „Lebenssimulation mit ausgeprägten Elementen von Wirtschaftssimulation, Rollenspiel und Echtzeitstrategie" soll **Die Gilde 2** werden. Produktion und Geldgewinn sind dabei Mittel zum Zweck: Die eigene Dynastie soll mittelfristig alle konkurrierenden Familien in Macht und Besitz ausstechen.

Simulierte Warenwirtschaft

Man besitzt anfangs ein Wohnhaus und entscheidet sich zusätzlich für ein erstes Gewerbegebäude, etwa eine Schmiede. Dort stellen Sie Personal ein, bestimmen die zu produzierenden Güter, passen die Preise an. Oder Sie setzen nur einige Eckdaten fest und überlassen den Rest der Automatik, die laut Entwickler deutlich effektiver arbeitet als die gescholtenen KI-Meister der ersten Gilde. Ungeachtet dieser Komfortfunktion sei die Komplexität der Wirtschaft sogar größer als in Teil 1 – „nur dass Spieler, die keine Lust zum Mikromanagement haben, nicht dazu gezwungen werden", umschreibt Chefdesigner Lars Martensen den Grundsatz „Alles kann, nichts muss".

Zur Feinabstimmung der Wirtschaftskreisläufe dient der „Gameplay-Prototyp", eine Art vereinfachtes **Gilde 2**. Das Bild auf dem Monitor schaltet in eine 2D-Ansicht um, die etwas an **Civilization** erinnert. Mehrere Dörfer und Städte erscheinen auf der Karte. Dass jedes Szenario jetzt aus verschiedenen Siedlungen besteht, ist eine wichtige Neuerung mit Einfluss auf das Spiel: Eine Schmiede am Meer hat Schwierigkeiten bei der Rohstoffgewinnung, weil es Erzminen nur in den Bergen gibt. Wer es durch geschickte Im- und Exporte dennoch fertig bringt, Schwerter und andere Eisenwaren in eine Hafenstadt zu schaffen, darf mit exorbitanten Gewinnen rechnen. Preise entstehen nicht mehr künstlich, sondern realitätsgetreu abhängig von Angebot und Nachfrage. Beispiel: Kauft man den letzten Brustpanzer der Stadt und entdecken just in diesem Moment zehn andere Bürger ihre Lust auf eine Rüstung eben dieser Art, vervielfacht sich der Preis. Aufmerksame Beobachter stellen ihre Produktion um und fahren hohe Gewinne ein.

Intrigen unter Dörflern

Umgesetzt in großzügige Geschenke, steigert Geld Ihr

INTERVIEW MIT CHEFDESIGNER LARS MARTENSEN

„Wir vernachlässigen keine deutschen Tugenden."



LARS MARTENSEN ist Gründer und Chefdesigner von 4Head.

PC Games: Der schwierige Spielbeginn gehört zu den meist genannten Kritikpunkten an **Die Gilde**. Wie wollt ihr Einsteiger in Teil 2 an die komplexen Funktionen heranführen?

Martensen: „Zum einen erklärt **Die Gilde 2** neben einem deutlich ausführlicheren Tutorial auf Wunsch auch mitten im Spiel jedes Feature bei dessen erstmaliger Benutzung. Zum anderen entfällt die Suche nach Funktionen dank der viel einfacheren Benutzeroberfläche. Und es fällt dem Spieler anfangs leichter, Gewinne zu machen und sich Politik, Familie und Intrigen zuzuwenden."

PC Games: Welcher Spielaspekt gefällt Fans von **Gilde 1** deiner Einschätzung nach besonders?

Martensen: „Sicherlich die im direkten Vergleich noch größere Freiheit. Durch die ausgefeilten Rollenspielelemente kann jeder seinen Charakter nach seiner persönlichen Spielweise formen. Auch dass die Karten sich nicht mehr auf eine Stadt beschränken, dürfte gut ankommen. Übrigens teilen sich manche Gebäude ab Stufe 2 – so muss der Schmiede-Spieler entscheiden, ob er sein Gebäude in Richtung Goldschmiede entwickelt und edlen Schmuck herstellt, oder als Waffenschmied spielt, um später Kanonen bauen zu können. Zur Beruhigung an alle **Gilde**-Veteranen: Auch in Teil 2 ist es wieder möglich, über etliche Generationen zu spielen und ‚Herrscher der Welt' zu werden."

PC Games: Eine Bug-Flut wie in der ersten Verkaufsversion von **Gilde 1** droht diesmal nicht?

Martensen: „Tja, nostra culpa – oder so. Kein Zweifel, **Gilde 1** wurde einige Monate zu früh veröffentlicht. Hinterher haben wir versucht, mit Bugfixes nachzuarbeiten, was wegen des Weggangs einiger Programmierer jedoch nur teilweise zum Erfolg führte. Für **Gilde 2** war uns das eine Lehre, sodass wir bei 4Head nun eine interne Abteilung für Qualitätssicherung haben. Außerdem ist geplant – sicher zur Freude der Fans – einen halböffentlichen Betatest durchzuführen."

PC Games: Während der Präsentation wurde gesagt, **Gilde 2** sei internationaler ausgerichtet. Ist im Spielemarkt von heute kein Platz mehr für „typisch deutsche" Wirtschaftssimulationen?

Martensen: „Die internationalere Ausrichtung bezieht sich neben dem geänderten Grafik-Stil mit kräftigeren Farben hauptsächlich auf die Neugestaltung des Interfaces sowie die charakterorientierte Steuerung im Gegensatz zur ‚Godmode'-Steuerung des ersten Teils. Das ist ganz einfach eine Orientierung an internationalen Standards; das Spielkonzept als solches bleibt weitestgehend unberührt. Insofern trennen wir uns lediglich von den negativen Aspekten der ‚typisch deutschen' Simulation, wie kruder Steuerung und endlosen Tabellen. Große Spieltiefe und andere gute, deutsche Tugenden vernachlässigen wir nicht. Dass eine deutsche Simulation von der internationalen Kritik im Übrigen durchaus gefeiert werden kann, hat **Gilde 1** mit mehreren US-Online-Awards bewiesen. Für die Zukunft sehe ich höchstens ein Problem: Eine international ausgelegte deutsche Simulation hat keinen Platz mehr im Spielemarkt von morgen, wenn diese mit ‚typisch deutschen' Budgets realisiert werden soll (zwinkernd)."

PC Games: Zusammengefasst: Was macht **Gilde 2**, verglichen mit dem Vorgänger, zum besseren Spiel?

Martensen: „**Gilde 2** ist insgesamt sehr viel ausgegorener, geradliniger und kompakter als Teil 1. Das beginnt beim einheitlichen Interface und setzt sich in der kompletten Visualisierung aller Aktionen fort. Die Integration der eigenen Dynastie als tatsächlich in 3D spielbare Charaktere erhöht die Identifikation mit seiner Familie. Außerdem erlaubt die Einführung von bis zu drei gleichzeitig spielbaren Charakteren die hinterhältigen Features mit deutlich übleren Auswirkungen zu versehen, was das Schadenfreude-Potenzial des Spiels nochmals verstärkt. Schließlich haben wir einige Bereiche des Spiels entrümpelt: Das Aufrüsten der Gebäude in **Gilde 1** war insofern irrelevant, als dass man am Ende sowieso alle Erweiterungen gekauft hatte. Erwirbt der Spieler in **Gilde 2** in seiner Schmiede einen besseren Ofen, erhält er eine massive Beschleunigung seiner Produktion. Dafür darf er jedoch zum Beispiel nicht mehr sein Lager erweitern. Der Ausbau der Gebäude wird so zu einer taktischen Entscheidung, die erheblichen Einfluss auf das Spiel hat. Besonders der Mehrspielermodus dürfte davon profitieren, dass politische Sitzung und Prozesse direkt ins Spiel eingebunden sind – man kann als Zuschauer an Ratssitzungen teilnehmen oder mitten in einer Verhandlung das Rathaus verlassen und mit seiner Angebeteten am Fluss spazieren gehen."

Die Gilde	Die Gilde 2

DIENER ZUR ARBEIT ANTREIBEN

Die Gilde	Die Gilde 2
Das schlichte Personalbuch diente in **Gilde 1** zur Einstellung von Lohn und Behandlung der Arbeiter. Wie ein Angestellter auf verschärfte Arbeitsbedingungen reagiert, sah man nicht.	Ihr Charakter sucht den Betrieb auf und spricht, wie auf dem obigen Screenshot zu sehen, persönlich mit dem ausgewählten Arbeiter. Gefällt dem nicht, was Sie sagen, sehen Sie eine entsprechende Animation.





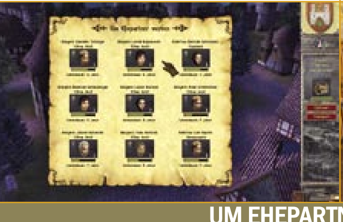
HAUPTCHARAKTER STATT ALIBIFIGUR

Die Gilde	Die Gilde 2
Eine geringe Zahl von Figuren stand in **Gilde 1** zur Auswahl. Doch das Aussehen spielte sowieso keine Rolle – schließlich spielte man aus einer erhöhten Perspektive, ohne Blick auf die eigene Figur.	Haut, Alter, Statur, Farbe von Haar und Kleidung, Bart, Frisur und Art der Kopfbedeckung stellen Sie einzeln ein. Auf diese Weise entsteht ein wirklich individueller Hauptcharakter.



DUELLE AUF LEBEN UND TOD

Die Gilde	Die Gilde 2
Reichlich unspektakulär sah es aus, wenn zwei Personen sich in **Gilde 1** duellierten. Und: Konsequenzen hatten Kämpfe so gut wie nie, weil der Tod des Protagonisten zu frustrierend gewesen wäre.	Dank der neuen Partyfunktion spielt man nun bis zu drei Figuren gleichzeitig und zieht frühzeitig einen Nachfolger heran. Wenn Duelle „drastisch" enden, muss man nicht bei Null beginnen.





UM EHEPARTNER WERBEN

Die Gilde	Die Gilde 2
Unromantischer geht es kaum: In einer trockenen Aufstellung buhlte man per Mausklick um die Gunst von neun potenziellen Ehepartnern. Zudem hatten mehrere Personen die gleiche Gesichtsgrafik.	Mit Geschenken und werbenden Gesten wollen angehende Partner umgarnt werden: auf die Knie fallen oder gemeinsam spazieren, kommt gut an; wer tölpelhaft vorgeht, fängt sich eine Ohrfeige ein.



MENSCHEN IM MITTELPUNKT

Die Gilde	Die Gilde 2
Kurze Schreiben informierten darüber, dass man etwa „vermittels Diebstahl, Entführung oder Plünderung Werte von wenigstens 40.000 Münzen" zu beschaffen habe – trocken und wenig stimmig.	Quests sind ein Beispiel für die größere Rolle der Menschen in **Die Gilde 2**: Man befasst sich jetzt mit den individuellen Anliegen einzelner Personen, statt einen schlichten Text zu lesen.



MALERISCH Dichte Vegetation, detaillierte Gebäude und bis zu 100 Bewohner pro Dorf erzeugen den Eindruck einer lebendigen Welt.

SICHTBARE REAKTION Dieser Charakter schaut grimmig drein, weil er beim Biertrinken gestört wurde. Die Personen zeigen Ihre Stimmung.

Ansehen. Das ist wichtig: Je schlechter das Verhältnis zu den Mitdörflern, desto wahrscheinlicher, dass jemand Sie anschwärzt. Umgekehrt können Sie in Gesprächen mit wohlgesinnten Bewohnern Beweise für fiese Machenschaften Ihrer Kontrahenten rausbekommen.

Partybildung

Anders als in **Gilde 1** ist der Tod der Hauptfigur weniger schlimm, weil man beizeiten einen gleichwertigen Nachfolger schulen darf. Maximal zwei Verwandte spielt man parallel zum ersten Charakter, etwa die Ehefrau oder einen Sprössling ab zwölf Jahren. In Rollenspielmanier steigern Sie deren Talente und beginnen nach dem Ableben des Protagonisten nicht bei Null. Das neue Partysystem legt strategische Hochzeiten nahe – im Idealfall gleicht der angeheiratete Partner die größten Schwächen aus. Ein grobschlächtiger Kämpfer könnte etwa seine charmante Frau vorschicken, um den Wächter eines Schatzes zu bezirzen. Besonders in den Missionen der neuen Kampagne ergeben sich ergo mehrere Handlungsoptionen. Den eben erwähnten Posten könnte man alternativ bestechen, mit Alkohol außer Gefecht setzen oder im Duell umhauen.

Durch **Die Gilde 1** haben Severin, Martensen und ihr Team gelernt, dass nicht nur gute Spielideen zählen, sondern auch die technische Umsetzung. Etwa 5.000 Arbeitsstunden für die Qualitätssicherung sollen verhindern, dass sich das Bugfestival des Vorgängers wiederholt - damals gab es keine studiointerne Tests.

Die modernisierte, klarer strukturierte Benutzeroberfläche und der Mehrspieler-Modus, der vor allem auch beim Online-Spiel stabiler laufen soll, sind Hauptanliegen der kommenden Monate. Bis Ende des Jahres versprechen die Entwickler sichtbare Fortschritte und eine funktionsfähige Multiplayer-Version – dann sind wir wieder eingeladen.

JUSTIN STOLZENBERG 

*Das hohe Maß der Selbstkritik stimmt mich zuversichtlich: Kaum ein Schwachpunkt von **Gilde 1**, den die Macher in Teil 2 nicht korrigieren. Ich schätze besonders die komfortablen Automatismen, mit denen man sowohl Rollenspiel- als auch Wirtschaftspart weitgehend an den eigenen Spielstil anpassen kann.*

Entwickler: 4Head Studios
Anbieter: Jowood/Deep Silver
Termin: Sommer 2006



POTZBLITZ! Wer Punkte in die Fähigkeit Sturm investiert, darf Blitze auf die Gegner schleudern.

FABELWESEN Die Pyramiden im antiken Ägypten sind mit Anubis-Kreaturen und Mumien bevölkert.

Titan Quest

Fantastische Grafik ist nichts, was man Action-Rollenspielen bescheinigen könnte. Brian Sullivan hat vor, das im Frühjahr 2006 zu ändern – mit Titan Quest.

Brian Sullivan hat sich einen Traum erfüllt. In Maynard, das, wenn der Verkehr mitspielt, etwa eine halbe Autostunde vom Zentrum Bostons entfernt liegt, entsteht ein Action-Rollenspiel. Es ist Brians Baby und heißt **Titan Quest**. Darin geht es um griechische und ägyptische Mythologie: Das Labyrinth von Knossos, der Parthenon, die großen Pyramiden oder die Hängenden Gärten von Babylon sind Orte, die man als Held von Monstern befreit. „Ich wollte das seit langer, langer Zeit machen", sagt er. Und dann: „Ich musste die Ideen, die in meinem Kopf herumgeisterten, einfach umsetzen." Brian war maßgeblich an der Entwicklung von **Age of Empires** beteiligt, er liebt die Echtzeit-Strategie. „Aber ich hatte schon immer eine Schwäche für Rollenspiele", gibt er zu. Seit Januar 2004 ist **Titan Quest** in Entwicklung, und jetzt, etwa ein halbes Jahr vor der geplanten Veröffentlichung, soll der Titel die Action-Rollenspieler heiß machen. Sullivan hat Journalisten zu Iron Lore eingeladen, um sie von der Güte des Projekts zu überzeugen. Wie Hermes sollen sie der Spielergemeinde die Botschaft überbringen: Ein Leben nach **Diablo 2** lohnt sich bald wieder.

Oh, diese Grafik!

Trifft man bei den Entwicklern ein, wird man Zeuge eines Kuriosums: Das monumentale Firmengebäude ist von einem Parkplatz eingerahmt, der mit seiner Größe auch als Landebahn für Flugzeuge dienen könnte; daneben verläuft ein Fluss, dessen Wasser abends, wenn die Sonne schräg am Himmel steht, funkelt wie eine Goldkette im Schaufensterlicht. Dann, im Gebäude, der Kontrast: Zwischen etlichen anderen Firmen hat sich Iron Lore eine erstaunlich winzige Fläche gemietet, auf der etwa 30 Mitarbeiter in engen Boxen ihrer Arbeit nachgehen.

Ein Zimmer wirkt besonders aufgeräumt: der Präsentationsraum, abgedunkelt und schalldicht. Hier sitzen die Journalisten um einen langen Tisch herum und stieren eine Leinwand an, die **Titan Quest** in Bewegung zeigt. Es ist Brian, der live spielt. „Wir haben uns ins Zeug gelegt, um die Grafik fotorealistisch zu machen", sagt er, und die Bilder bestätigen das. Um die Warenstände in einem griechischen Dorf stehen Händler, die ihre Produkte anpreisen. Einer hält einen Fisch in den Händen, der Kunde schüttelt den Kopf. Daneben jonglieren Künstler mit Bällen, um die Menge zu begeistern. Kinder rennen durchs Bild. Hunde streunen herum, immer auf der Suche nach Essensresten.

„Mit talentierten Grafikern ist die Darstellung von Städten der Antike kein Problem", sagt Brian, „richtig schwierig wird es bei der Wildnis: Gräser, Bäume, Büsche, alles muss in die Zeitperiode passen." Doch selbst wenn eine Tanne im griechischen Altertum fehl am Platze wäre, der Spieler würde vor lauter Grafikpracht vermutlich nichts merken. Die Natur ist verblüffend in ihrer Ungleichmäßigkeit: Nirgendwo auch nur die Spur eines künstlichen Musters, das auf einen Menschen als Schöpfer schließen lässt. Zurückhaltend eingesetzte Animationen wecken die Illusion einer lebendigen Welt: Am Wegesrand biegen sich Blumen in der Brise, der Schatten der Blätter schaukelt leicht über den Boden. Mit der Behutsamkeit ist es vorbei, sobald die Spielfigur auftaucht: Sträucher winden sich unter den Schritten des Helden zur Seite, ein Zauberspruch kann das gesamte Umfeld erschüttern. Brian: „Unsere Design-Philosophie lautet, dass sich immer irgendwas bewegen sollte, wie in der richtigen Welt eben."

Der erste Gegner türmt sich auf: Ein Muskelmann mit Keule, zwei Hörner ragen aus seinem knolligen Kopf. Die Gestalt erinnert an ein Wesen aus der griechischen Sagenwelt, den Satyr. Brian klickt hektisch auf die Maus, der Held schwingt ein Schwert, das Monster stürzt. Stille. Brian sieht aus, als würde er angestrengt nachdenken. „Aus irgendeinem Grund", meint er plötzlich, „funktioniert unser Center-Lautsprecher nicht." Auch talentierte Spiele-Designer sind nicht vorm Vorführeffekt gefeit. Das Gefecht gegen die Waldgeister geht weiter, doch es sind keine Kampfgeräusche zu hören. Getroffene Gegner kullern einen Hügel hinab, **Titan Quest** ist das erste Action-Rollenspiel mit Ragdoll-Animationen. Dann zuckt lautlos ein blauer Blitz durchs Bild und springt von Monster zu Monster. Brian nickt zufrieden: „Der Kettenblitz ist mein Lieblingszauberspruch."

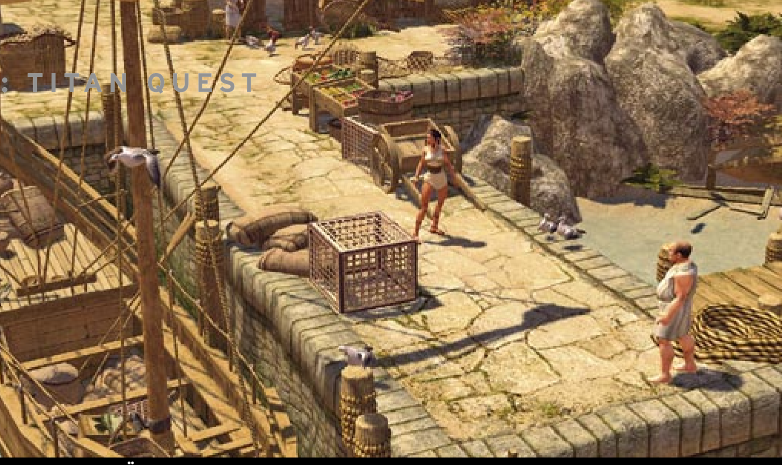
Der Zeichner des Grauens

Rich Sullivan ist Concept Artist bei Iron Lore. An der Pinnwand seines Arbeitsplatzes sind Bilder festgemacht, die Kreaturen zeigen. Manche davon möchte man als Monster bezeichnen, so gefährlich sehen sie aus. Rich ist derjenige, der die Gegner entwirft. Jede Woche gibt es ein Design-Meeting, dann wird besprochen, was ins Spiel kommt und was nicht. Rich verrät: „Jeder bei uns kann zeichnen. Jeder." Was er damit ausdrücken will: Oft wissen es die anderen besser, wollen ihre eigenen Ideen umgesetzt sehen. „Es ist ein ewiges Hin und Her", sagt er. Aber er klingt nicht demotiviert, er hört sich an wie jemand, der weiß, dass unterschiedliche Blickwinkel helfen können, eine Sache gut zu machen.

Rich hat Rattenmenschen gezeichnet, die auf zwei Beinen gehen und aus kleinen roten Knopfaugen schauen. Er hat Schamanen zu Papier gebracht, die einen Totenkopfhelm tragen und einen Lendenschurz aus Tierhaut. Die Schamanen sind fies, weil sie sich im Kampf gegenseitig heilen. Ursprünglich waren seine Kreationen grauenerregender, doch jedes Design-Meeting ist wie eine Weichspülung. Das Team legt Wert auf Authentizität, nicht auf Horror. Alptraum-Monster sind nicht gern gesehen, Zyklopen dafür umso mehr: Riesen mit nur einem Auge auf der Stirn, so schreibt es die griechische Mythologie vor. Zyklopen werden wütender, je mehr Energie sie verlieren, und wenn sie mit ihrer Keule auf den Boden schlagen, stolpert die Spielfigur..

Auf die Frage, welches Ge-


NAH- UND FERNKAMPF Aus der Entfernung benutzen die Waldgeister Pfeil und Bogen. Kommt man ihnen zu nahe, packen sie das Schwert aus.


BIS DIE AUGEN ÜBERGEHEN Die Docks einer griechischen Stadt strotzen nur so vor Details. Haben Sie die Möwe bemerkt, die sich auf einem Holzpfosten niedergelassen hat?

schöpf Rich am besten gefalle, deutet er auf einen Skorpion von der Größe eines Motorrades. „Das ist Scorpos", sagt er fast liebevoll, „um den habe ich lange kämpfen müssen. Brian fand ihn zu gruselig." Tatsächlich sieht er nicht gerade wie ein Kuscheltier aus: Scharfe Zähne im Maul, der eine Arm endet in einer Zange, der andere in einer Klaue. Das Ende des Schwanzes: ein Streitkolben.

Skills über Skills

Arthur Bruno ist der Mann fürs Komplizierte, sein Titel lautet: Lead Game Designer. Bislang hat er 120 Fähigkeiten eingebaut, mehr werden folgen. Arthur soll jetzt demonstrieren, wie puristisch die Gefechte in **Titan Quest** sind, doch bevor er anfängt, fragt er: „Wie hat dir der Helden-Aspekt aus **Warcraft 3** gefallen?" Seine Stimme ist tief, er formt Worte wie jemand mit großem Selbstbewusstsein. „Ich finde ja", so Arthur, „dass **Warcraft 3** als Echtzeit-Strategiespiel mit seinen zahllosen Fähigkeiten nur verwirrt." Er hat ein Blizzard-Spiel kritisiert, ohne mit der Wimper zu zucken. Dann fügt er hinzu, dass solches Mikro-Management in Action-Rollenspiele gehöre. Mikro-Management, das ist das geschickte Einsetzen vieler Fähigkeiten zur richtigen Zeit, also etwas, worauf es in **Titan Quest** ankommt.

Der Spieler startet als jemand, dem alle Berufsmöglichkeiten offen stehen. Nach dem zweiten Stufenanstieg wird man aufgefordert, einen Fähigkeitenbaum auszuwählen. Später kann man einen weiteren frei schalten, daraus ergibt sich die Klasse. 28 Kombinationen sind möglich, Mischungen nicht ausgeschlossen: Ein Kämpfer darf auch Feuerbälle schleudern, wenn er Vielfalt einer Spezialisierung vorzieht.

Die Fähigkeitenbäume tragen Namen wie Verteidigung, Stealth, Sturm, Erdmagie. Arthur legt los: Er beschwört einen Golem. Der Golem verträgt viele Treffer, also schickt er ihn als Fleischschild in die Menge hinein. Er wartet, passt den richtigen Zeitpunkt ab. Dann lässt Arthur den Boden erschüttern, es ist ein Erdbeben, das allen Feinden im Umkreis Schaden zufügt: „Die Erdmagie funktioniert flächendeckend, für konzentrierte Angriffe eignet sich Stealth."

Die Stealth-Kategorie enthält eine Fähigkeit namens „tödlicher Schlag", Bossgegner lassen sich damit gezielt beharken. Wird es brenzlig, hilft das Blitzpulver, das die Gegenspieler kurzzeitig blendet. Bei Kriegern liegt der Schwerpunkt auf Verteidigung. Angriffe mit dem Schild knocken den Widersacher aus, was die Durchführung von feindlichen Spezialangriffen verhindert.

„Ein großes Problem", meint Arthur, „ist es, wenn man in einem Action-Rollenspiel später feststellt: Verdammt, ich habe zu viele Punkte in eine Fähigkeit gesteckt, die jetzt durch eine bessere ersetzt wird." Für **Titan Quest** hat er sich ein Konzept überlegt, das solche Frustmomente aushebelt. Schlüsselfähigkeiten sind gleich zu Beginn verfügbar, etwa der Feuerball oder der Eissturm, man kümmert sich nur noch um Verfeinerungen. Das heißt: den Explosionsradius des Feuerballs erhöhen. Oder: die Chance vergrößern, dass Wurfgeschosse Gegner durchdringen. Und was, wenn einem auch hier später Zweifel überkommen, alles richtig gemacht zu haben? Das sei kein Problem, versichert Arthur, bei Nichtspielercharakteren könne man sich die Punkte zurückholen. Aber nur innerhalb des Fähigkeitenbaums! Einen neuen zu wählen setzt voraus, dass man das Spiel von vorn beginnt.

Und, wird's was?

Die wichtigen Leute bei Iron Lore haben heute viel geredet. Wörter wie „fantastisch", „großartig" oder „detailreich" sind so oft gefallen, dass ihre Wirkung darunter gelitten hat. Man überhört solche Superlativen als Redakteur irgendwann, nimmt bloß noch wahr, was auf dem Bildschirm geschieht. Und das ist in der Tat fantastisch, grafisch zumindest, denn vom eigentlichen Spiel gibt es noch keine zusammenhängenden Szenen. „Und, wie hat's dir gefallen?", will Brian Sullivan wissen. Hinter seinem Grinsen liegt die Anspannung. Die Grafik, kann man nur antworten, sei der Wahnsinn, und beim Spiel hänge nun alles davon ab, ob das Balancing gelinge. 120 Fähigkeiten sind kein Zuckerschlecken. Brian sagt: „Wir haben mit drei Designern angefangen, jetzt sind wir acht. Wir kriegen das hin." Es scheint, als habe er an alles gedacht.

THOMAS WEISS 

Zweifaches Augenreiben brachte Klarheit: Das Spiel sieht wirklich so gut aus. Es wird eine Herausforderung werden, die Grafik für schwächere Rechner zu optimieren – vor allem bei fünf Mehrspieler-Charakteren, die alle gleichzeitig zaubern! Aber bei Iron Lore arbeiten fähige Leute. Ich denke, die schaffen das.

Entwickler: Iron Lore
Anbieter: THQ
Termin: Frühjahr 2006

MODERNE GRAFIKEFFEKTE Hübsch: Der Fackelschein beeinflusst den Schattenwurf.


KALT GEMACHT Ein Klassiker: Die Frostnova beeinflusst alle Feinde im Umkreis.


INTERVIEW MIT BRIAN SULLIVAN

„Wir müssen nichts mit Blut kaschieren."



BRIAN SULLIVAN ist Gründungsmitglied, Präsident und Leitender Designer bei Iron Lore

PC Games: Du hast früher bei den Ensemble Studios an **Age of Empires** gearbeitet. Macht es mehr Spaß, ein Action-Rollenspiel wie **Titan Quest** zu entwickeln?

Sullivan: „Das ist schwierig zu beantworten. Mit Sicherheit macht es viel mehr Spaß, ein Echtzeit-Strategiespiel wie **Age of Empires** auf Fehler zu prüfen, denn man spielt vor allem Partien im Mehrspielermodus. Bei Action-Rollenspielen wie **Titan Quest** ist der Beta- und Alpha-Test schwieriger, weil du Gefahr läufst, den Blick fürs Wesentliche zu verlieren, wenn du ein- und dieselbe Szene ein dutzend Mal spielen musst. Das ist auch der Grund, warum wir planen, unser Team zukünftig so anzuordnen, dass unsere Leute jeweils unterschiedliche Szenen spielen und testen.

Eine Sache, die mir bei **Titan Quest** sehr gut gefällt, ist das Grafikdesign. In Echtzeit-Strategiespielen ist die Kamera meist sehr weit vom Geschehen weg, es werden große Schlachten gezeigt; bei **Titan Quest** hingegen ist alles viel detaillierter und persönlicher, es steckt viel mehr Individualität im Entwurf der Bilder."

PC Games: Es gibt **Diablo**, **Dungeon Siege** und **Sacred**, was macht **Titan Quest** besser als die genannten Titel – abgesehen von der Grafik?

Sullivan: (lacht) „Ich war drauf und dran, von der Grafik zu schwärmen! Okay, abgesehen von der Grafik: Das Thema von **Titan Quest** ist einzigartig. Wir erzählen eine historische Geschichte mit mythologischem Einschlag. Die drei Spiele, die du gerade genannt hast, sind alle im Fantasy-Bereich angesiedelt. Ich selber spiele Fantasy-Rollenspiele seit über zwanzig Jahren. Und ich glaube, ich bin nicht der einzige, der endlich mal was Neues sehen möchte. Wenn wir mit **Titan Quest** bloß ein weiteres Fantasy-Spiel mit Elfen und dem ganzen Kram entwickeln würden, dann wäre es mit Sicherheit sehr schwierig, die Spieler für unser Produkt zu begeistern."

PC Games: Rich Sullivan, der Concept Artist von Iron Lore, fühlt sich von deiner Begeisterung für Mythologie etwas eingeschränkt in seiner künstlerischen Freiheit ...

Sullivan: (lacht) „Rich liebt es, einzigartige und sehr blutrünstige Monster zu zeichnen. Ich bevorzuge eher die klassischen Versionen der mythologischen Wesen, die nicht ganz so Furcht erregend sind wie Richs Kreationen. Es stellt sich zum Beispiel die Frage: Kann man ein Skelettpferd am Wegesrand noch durchgehen lassen? Ich denke: Man kann. Aber wie ist es mit einem galoppierenden Skelettpferd, um dessen Kopf die Fliegen schwirren? Hier würde ich die Linie ziehen. Es geht auch darum, unsere Zielgruppe nicht einzuschränken. Weißt du, wer gute Spiele entwickeln will, braucht ein hohes Budget. Und um ein hohes Budget zu bekommen, muss man viele Einheiten verkaufen. Das wiederum bedeutet, dass man ein möglichst breites Publikum ansprechen muss. Dinge wie Gewalt, Blut oder Enthauptungen sind nicht maßgeblich fürs Gameplay entscheidend, deswegen verzichten wir lieber darauf, um unsere Zielgruppe nicht unnötig zu limitieren. Wenn du dir zum Beispiel **Diablo 2** ansiehst: Es befindet sich ein brennendes Skelett auf der Spielepackung, und es gibt bestimmt viele Eltern, die ihren Kindern deswegen verbieten würden, dieses Spiel zu spielen."

PC Games: **Diablo 2** hat sich trotzdem gut verkauft. Außerdem werden viele Spiele erst durch ihre ausufernde Gewaltdarstellung populär.

Sullivan: „Wichtiger als Blut sind doch die Spezialeffekte im Kampf: Die Grafiken der Zaubersprüche müssen mitreißen, darauf kommt es an. Außerdem haben wir fantastische Animationen in **Titan Quest**, die unser Ragdoll-Verfahren ermöglicht. Getroffene Gegner fliegen wunderschön durch die Luft! Wir müssen nichts mit Blut kaschieren."

PC Games: **Diablo 2** ist nun über fünf Jahre alt, wird aber immer noch exzessiv von vielen gespielt. Denkst du, dasselbe könnte auch mit **Titan Quest** gelingen?

Sullivan: „Ich bin der Meinung, dass **Diablo 2** Glück hatte, weil es lange Zeit konkurrenzlos blieb. Kein anderer Titel wies die Qualitäten auf, die es gebraucht hätte, um **Diablo 2** als bestes Action-Rollenspiel abzulösen. Ich weiß nicht, ob **Titan Quest** auch über einen solch langen Zeitraum hinweg gespielt wird, aber wir haben Dinge wie den herausragend guten Editor, der auf jeden Fall hilft, das Verfallsdatum hinauszuzögern. Der Editor ist außerordentlich leistungsstark und dabei sehr einfach zu benutzen."

PC Games: Was wird den Spieler zum erneuten Durchspielen motivieren?

Sullivan: „Wir kümmern uns um viele Dinge, die den Wiederspielbarkeitswert erhöhen. Eines davon ist unser Klassensystem. Der Beruf des Spielers hängt davon ab, welche zwei der insgesamt acht Miniklassen er bei Beginn auswählt. Es gibt also 28 mögliche Berufe. Neu anzufangen lohnt sich schon allein, um andere Klassenkombinationen auszuprobieren. Eine andere Sache ist der unglaubliche Detailreichtum. Es stecken so viele Kleinigkeiten in **Titan Quest**, dass es unmöglich ist, alle in einem Durchlauf zu sehen. Denk nur an die Mumien, deren Verbände abbrennen, wenn du einen Feuerzauber darauf sprichst: Darunter kommt ein Skelett zum Vorschein! Und schließlich ist da noch der Mehrspielermodus, in dem man zusammen mit Freunden nach der besten Taktik und der besten Klassenkombination suchen kann, um auch den stärksten Gegner im härtesten Schwierigkeitsgrad zu besiegen. Das wird eine Herausforderung."

PC Games: Viele Entwickler, die Wert auf eine authentische Atmosphäre legen, besuchen den Schauplatz des Spiels im wirklichen Leben, um ein Gefühl dafür zu bekommen. Habt ihr euch schon die Pyramiden in Ägypten angesehen?

Sullivan: „Nein, aber das würde mir gefallen! Wir haben uns sehr oft scherzhaft über solche Exkursionen unterhalten, leider hatten wir bislang keine Möglichkeit dazu. Ich selber war zwar in Südfrankreich, um Fotos von alten römischen Ruinen zu machen, doch ich glaube nicht, dass das als ernsthafte Recherche zählen kann. Für unser nächstes Spiel werde ich solche Expeditionen aber fest im Kalender eintragen! Die Recherche für **Titan Quest** haben wir vor allem mithilfe von Büchern und Reiseführern betrieben: Wie sehen Felsformationen aus, welche Pflanzen gab es im Ägypten der Antike? Oder Sümpfe! Ich weiß, wie ein Sumpf in Louisiana aussieht, aber wie steht es mit Sümpfen im Mittelmeerraum während der Epoche des Altertums? Das mussten wir nachschlagen. Wir haben massenweise Bücher in unseren Regalen stehen, die wirklich langweilige Themen wie ‚Flora und Fauna in Griechenland' behandeln." (lacht)

PC Games: **Titan Quest** sieht fantastisch aus, aber was wir bis jetzt gesehen haben, lief nicht gerade besonders flüssig ...

Sullivan: „Wir haben noch keinerlei Optimierung an der Grafik-Engine vorgenommen, und wir werden auf keinen Fall zulassen, dass das Spiel nur auf High-End-Rechnern vernünftig läuft. Die minimalen Hardware-Anforderungen werden eine Geforce 3 und ein Prozessor mit 1.800 MHz sein – das ist recht weit unten angesiedelt. Noch tiefer können wir nicht gehen, da die Grafikkarten unterhalb dieser Grenze kein Transforming & Lighting unterstützen. Ab einer Radeon 9800 Pro ist man mit allen aktivierten Grafikdetails auf der sicheren Seite."

PC Games: Gibt es Pläne, neben dem kooperativen Mehrspielermodus auch eine Art Deathmatch einzubauen?

Sullivan: „Es hat sie gegeben – zu Beginn wollten wir neben dem kooperativen Mehrspielermodus auch die Möglichkeit bieten, dass sich Spieler gegenseitig bekämpfen können. Dann kamen Titel wie **World of Warcraft** und **Guild Wars** und seitdem ist die Messlatte für PvP-Kämpfe in Rollenspielen ziemlich weit oben angesiedelt. Daher entschieden wir uns, den Fokus ausschließlich aufs Singleplayer-Abenteuer zu legen und aufs kooperative Spiel, von dem wir glauben, dass es ohnehin die meisten Leute in diesem Genre anspricht. Die Deathmatch-Idee greifen wir vielleicht in **Titan Quest 2** wieder auf."


IN DER DUNKELHEIT
WEIST DER MUTIGE DEN WEG.
DUNGEON SIEGE II
Eine Horde Kämpfer ist nur so stark wie ihr Anführer. In der gefährlichen Welt von Dungeon Siege II führst du eine Gruppe harter Krieger an, baust ihre Fähigkeiten aus und übernimmst die Kontrolle über die ungewöhnlichsten Kreaturen. Nur so kannst du das mächtige Schwert von Zaramoth erobern und die Tyrannei, die Aranna heimsucht, besiegen. Ob du in der Fortsetzung des millionenfach verkauften Dungeon Siege alleine kämpfst oder dich für eine Multiplayer-Kampagne entscheidest – das Schicksal der Fantasy-Welt liegt in deinen Händen. www.microsoft.com/germany/games/dungeonsiege2
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
Games for Windows
© 2005 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © 2002–2005 Gas Powered Games Corp. Alle Rechte vorbehalten. Gas Powered Games und Dungeon Siege sind exklusive Markenzeichen von Gas Powered Games Corp. Microsoft, das Microsoft Game Studios Logo und das Windows Logo sind entweder eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.



X3: Reunion

Mitte November erscheint X3 auch in Deutschland. PC Games hob bereits mit der englischen Goldmaster ab und verrät, was Sie in der dritten X-Akte erwartet.

Verflixt! Exakt einen Tag vor Redaktionsschluss landete die englische Masterversion von **X3** auf unserem Schreibtisch. Selbst für „X-perten" ist das viel zu spät, einen fundierten Test abzuliefern, da man in dieser kurzen Zeit gerade mal einen Bruchteil des gewaltigen **X**-Universums zu Gesicht bekommt und viele Features nicht richtig beurteilen kann. Was hat es beispielsweise mit den freien Händlern auf sich, die mit Ihnen um die Waren konkurrieren? Und sind die angekündigten Bonusmissionen tatsächlich mehr als nur nettes Beiwerk? Da wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen, wie ein Spezialauftrag abläuft, baten wir Egosoft-Chef Bernd Lehahn, ein Beispiel für solch einen Einsatz zu geben: „Zunächst muss erwähnt werden, dass die Minispiele Teil der Story sind. Einmal wird Julian Brennan von den Gonern gebeten, einen seltenen Kristall ins Museum zu transportieren. Dafür schickt dich **X3** zum ersten Mal auf die Planetenoberfläche, wo Piraten angreifen – eine wilde Verfolgungsjagd durch Hochhausschluchten entsteht. Statt selber das Schiff zu steuern, nimmt man hinter einem Geschützturm Platz und ballert die Gegner reihenweise ab. Etwas friedlicher geht es in einer anderen Bonus-Mission zu. Hier steht ein Wettrennen durch ein Asteroidenfeld im Mittelpunkt."

Grenzenlose Freiheit

Abgesehen von dieser Neuerung hält Egosoft am bewährten Spielprinzip der Vorgänger fest. Somit dürfen Sie sich wieder auf eine unglaubliche Handlungsfreiheit abseits der linearen Hintergrundgeschichte freuen. Wie Sie die Credits für bessere Waffen und Raumschiffe verdienen, ist ganz allein Ihre Entscheidung. Sie können beispielsweise als Pirat wehrlose Frachter plündern, ein gewaltiges Handelsimperium errichten und zig Fabriken unterhalten oder als Söldner für die Regierung anheuern.

Schönheitskur

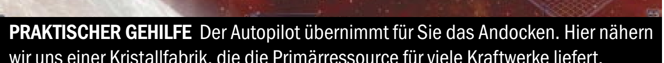
Schon im Betastadium sah **X3** phänomenal aus. Beim Start des Goldmasters ist uns aber sprichwörtlich die Kinnlade auf die Tastatur geklappt. So ein wunderschönes und lebendig wirkendes Weltall gibt es derzeit in keinem anderen Computerspiel zu bestaunen. Besonders beeindruckt hat uns, wie stark der Detailgrad der Vehikel seit der letzten Version zulegte. Aber auch die Raumstationen sind nicht ohne. Gewaltige Kraftwerke füllen die unterschiedlich großen Sektoren. Eines vermissen **X**-Veteranen allerdings beim Sightseeing: die Cockpits. „Endlich nimmt einem der hässliche Käfig nicht mehr die Sicht", argumentiert Bernd Lehahn. „Obwohl die Verstrebungen fehlen, geht nicht der Eindruck verloren, einen mächtigen Zerstörer zu kommandieren. Denn man hat ständig die Geometrie des Schiffs im Blickfeld. Etwa so, wie bei der Motorhaubenkamera eines Rennspiels." Keine Frage, **X2** war ein tolles Spiel. Vorausgesetzt, Ihnen riss angesichts der extrem komplizierten Tastatursteuerung nicht der Geduldsfaden. Um nicht als Weltraumschrott zu enden, musste man zwangsweise zig Tastaturkürzel pauken. Das hat in **X3** glücklicherweise ein Ende: „Die Einsteigerfreundlichkeit war eines unserer Hauptentwicklungsziele. Wir haben eine neue Benutzeroberfläche erstellt, die sich komplett mit dem Mauszeiger bedienen lässt. Ferner wurden die schwer verständlichen Textbildschirme durch Grafikmenüs ersetzt." Einen ersten Preis in puncto Ergonomie wird **X3** nach unseren ersten Flugversuchen aber wohl eher nicht abstauben. Um beispielsweise einen Befehl an die Fabriken zu senden, sind einfach zu viele Klicks nötig. Hier fliegt **Freelancer** nach wie vor eine Nasenlänge voraus. Extra für **X2**-Veteranen baute Egosoft übrigens auch die alte Tastatursteuerung ein. Sehr lobenswert!

Vorerst kein Multiplayer

Als bester Freund entpuppte sich beim Testspielen der Autopilot. Schon in **X2** nahm einem der Computer lästige Manöver ab. Er dockte automatisch an Raumstationen und steuerte zielstrebig Sprungtore an. Diesmal jagt der PC sogar Feinde für Sie. Einfach mit der Maus aufs Ziel klicken, das Fadenkruez anwählen, zurücklehnen und das Feuerwerk genießen. Wer lieber selbst den Abzug betätigt, greift entweder zu Joystick oder Tastatur und Maus. Und stellt dabei fest: Die Schiffe in **X3** reagieren träger und somit physikalisch glaubwürdiger als früher. Abseits der Einzelspielerkampagne wartet **X3** mit zusätzlichen Startszenarien für das Endlosspiel auf. Dabei verzichten Sie auf die Story und scheffeln wahlweise als Khaak, Argone, Teladi, Borone, Split oder Paranid Kohle. Freunde gepflegter Multiplayer-Schlachten gehen leer aus: „Ein simpler Kooperativ-Modus hat bei einem Spiel mit diesem Umfang und den vielen Möglichkeiten keinen Sinn. Unser langfristiges Ziel ist eine Art Online-Rollenspiel, an dem wir bereits arbeiten." Wie das gute Stück heißen wird oder wann es auf den Markt kommt, will Bernd Lehahn aber noch nicht verraten. Wir sind auf alle Fälle sehr gespannt darauf. Wenn Sie diese Zeilen lesen, steht **X3: Reunion** in England bereits in den Läden. Unfair? Nicht unbedingt. Hier zu Lande erscheint nämlich bereits die verbesserte Version 1.1. Komplett in Deutsch, versteht sich.



GEWALTIGER DURCHMESSER Die beliebten Sonnenkraftwerke wurden komplett neu gestaltet. Außerdem kann man mehrere Fabriken miteinander verknüpfen.



PRAKTISCHER GEHILFE Der Autopilot übernimmt für Sie das Andocken. Hier nähern wir uns einer Kristallfabrik, die die Primärressource für viele Kraftwerke liefert.



VERFOLGUNGSJAGD In einem Asteroidenfeld versuchen wir eine ganze Armada von Feindschiffen abzuschütteln. Kollisionen mit den Brocken enden meist in einem Fiasko.

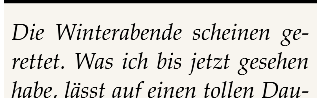
Für Sammler: Die Collector's Edition

X-Fans aufgepasst: Zeitgleich neben der normalen X3-Version veröffentlichen Egosoft und Deep Silver eine limitierte Sammlerausgabe.



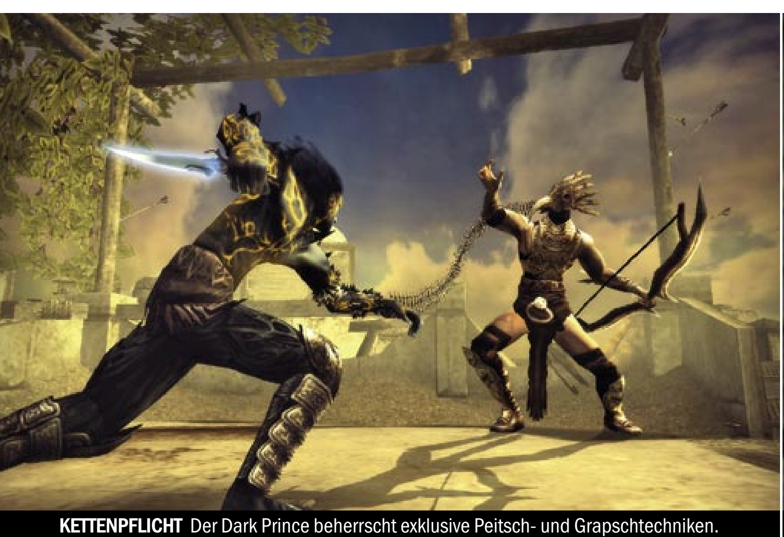
Am 18. November ist endlich der Tag X gekommen. Bloß, welche Version ist für Sie die richtige? PC Games rät zur Collector's Edition. Die kostet zwar zehn Euro mehr als die 50 Euro teure Standardfassung, dafür erhalten Sie aber auch ein 120-seitiges gedrucktes Handbuch, das Ihnen den Einstieg erleichtert. Außerdem liegen der dicken Pappschachtel mit hochwertiger X-Prägung auf der Vorderseite ein Kalender mit zwölf Motiven aus dem **X**-Universum und die Soundtrack-CD bei. Das bisher unveröffentlichte Hörbuch zu Helge Kautz' Roman **Farnhams Legende** rundet das faire Angebot ab. Als Synchronsprecher ist unter anderem Hans Bayer, der normalerweise Hollywood-Star William Dafoe seine Stimme leiht, zu vernehmen.

BENJAMIN BEZOLD



Die Winterabende scheinen gerettet. Was ich bis jetzt gesehen habe, lässt auf einen tollen Dauerbrenner hoffen. Ob allerdings auch Gelegenheitsspieler bei diesem Grafikfeuerwerk mit ähnlicher Begeisterung wie ich abheben, bleibt abzuwarten. So richtig konnte mich die Steuerung nämlich noch nicht überzeugen.

Entwickler: Egosoft
Anbieter: Deep Silver
Termin: 18. November 2005


KETTENPFLICHT Der Dark Prince beherrscht exklusive Peitsch- und Grapschtechniken.


GRATWANDERUNG Unbemerktes Anschleichen sorgt für Speed-Kill-Gelegenheiten.

Prince of Persia 3

Two Thrones | Das nächste Prince-Comeback schließt die Story der Trilogie ab und beschert eine vielseitige Kampf- und Hüpf-Mischung aus 1001 Nacht.

Hätte Jordan Mechner sich 1989 den Prince of Wales als Spielehelden ausgeguckt, wäre daraus wohl eine wenig erfolgreiche Öko-Landwirtschaftssimulation mit gelegentlichen Skiurlaubs-Actionsequenzen geworden. Aber der märchenhafte Prince of Persia war gottlob mit aufregenderen Abenteuern beschäftigt. Die Schurkenbekämpfung und Fallenumgehung wurde vor ein paar Jahren von Ubisoft spektakulär in die 3D-Neuzeit befördert und von Episode zu Episode spielerisch erweitert. Nach dem charmanten **Sands of Time** und dem grobschlächtigen **Warrior Within** folgt nun mit **Prince of Persia: Two Thrones** ein abwechslungsreicher Abschluss der Story-Trilogie.

Im Mittelpunkt stehen akrobatische Manöver und Verrenkungen, die Lara Croft neidisch erröten lassen würden. Unser Prinz läuft Wände entlang, springt wie ein junger Gott und kraxelt an schmalsten Mauervorsprüngen entlang. Die von Invasoren gepeinigte Heimatstadt Babylon sorgt für hübsch ausgeleuchtete Innen- und Außenlevels, in denen sich zu Monstern mutierte Söldner tummeln. Wer das Auswendiglernen von Nahkampfkombos anstrengend findet, kann sich durch listige Anschleichumwege unbemerkt in Positionen begeben, die Überraschungsattacken erlauben. Hier genügen Ein-Tasten-Manöver zum Ausführen spektakulärer Abmurks-Animationen, doch die sind ohne gutes Timing zum Scheitern verurteilt.

Für neue Kampfkraft sorgt auch die Verwandlung unseres Helden in den Dark Prince, quasi eine schlecht frisierte Inkarnation seiner negativen Charaktereigenschaften. Der schwingt nicht nur einen Dolch, sondern peitscht auch kess mit der Kette, um Widersacher zu würgen oder Plattformen zu ergreifen. Ob letztendlich der gute Prinz den Thron besteigt oder sein finsteres Alter Ego, wird am Ende der linearen Handlung geklärt.

HEINRICH LEHNHARDT 

*Nach dem kreativen Tiefpunkt mit dem auf halbstarkes Brutalogeprügel fokussierten **Warrior Within** gefällt mir das neueste Prinzen-Abenteuer erheblich besser. Held, Schauplätze, Story wirken inspirierter und die Fülle von Gameplay-Elementen erreicht inzwischen „Für jeden etwas“-Ausmaße. Wieder da: Die allseits beliebte Zurückspul-Funktion durch Zeitsand-Einsatz, damit Fehlsprünge und andere Missgeschicke nicht übermäßig frustrieren.*

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: Dezember 2005

„Erstmals zwei spielbare Charaktere!“

Ubisoft-Produzent Ben Mattes fasst die drei wichtigsten Neuerungen zusammen.

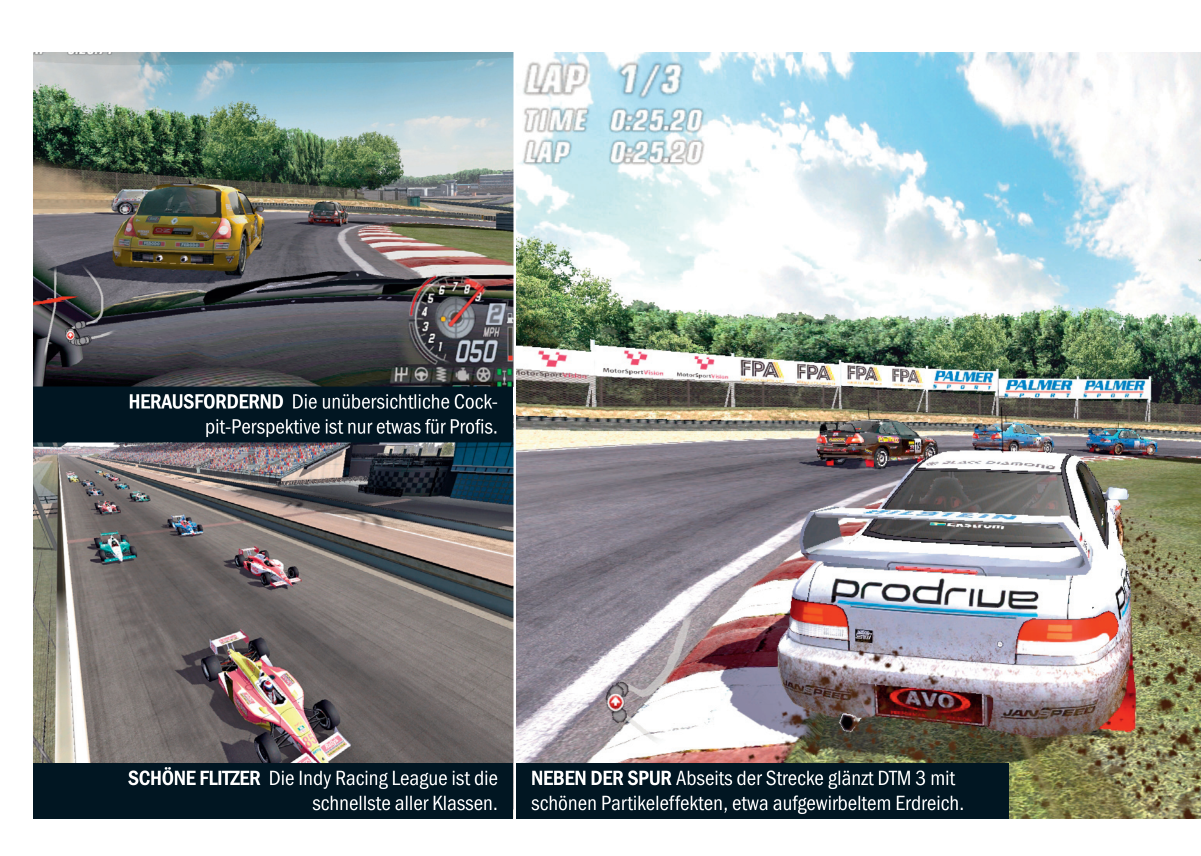
Dunkelprinz
„Erstmals in der Geschichte der Serie steuert man zwei verschiedene spielbare Charaktere. Der Dark Prince äußert sich zunächst als eine Art schizophrene, körperlose Stimme. Aber wenn er stärker wird, ist er schließlich in der Lage, Kontrolle über den ganzen Körper zu erlangen und er verwandelt den Prinzen vorübergehend in eine Sandkreatur.“

Wagenrennen
„Wir haben die Rennsequenzen so integriert, dass sie eine Abwechslung zu den Plattformelementen bieten und etwas Frische in den Spielablauf bringen. Es ist ein schnelles, adrenalinhaltiges Erlebnis, welches die wesentliche Grundstimmung des Spiels unterstützt: Du wirst verfolgt, eine ganze Armee will den Prinzen einfangen.“

Schleichangriffe
„Das Speed-Kill-System erlaubt dem Spieler spezielle Kombos, wenn er sich unbemerkt anschleicht. Dabei kommt es darauf an, eine Taste im exakt richtigen Moment zu drücken. Gelingt dir das, ist der Gegner sofort ausgeschaltet. Je stärker der Widersacher, desto mehr Phasen mit knapper werdender Reaktionszeit hat ein Speed-Kill.“


PRINCE-PRODUCER Ben Mattes von Ubisoft Montreal.





HERAUSFORDERND Die unübersichtliche Cockpit-Perspektive ist nur etwas für Profis.

SCHÖNE FLITZER Die Indy Racing League ist die schnellste aller Klassen.

NEBEN DER SPUR Abseits der Strecke glänzt DTM 3 mit schönen Partikeleffekten, etwa aufgewirbeltem Erdreich.



DTM Race Driver 3

Kaum eine andere Rennspielserie hat ein so stimmiges Verhältniss zwischen Arcade und Simulation wie der DTM-Titel. Wir haben den neuen Teil bereits angespielt.

Das erfolgreiche Programmierteam der **DTM**-Reihe bleibt scheinbar weiterhin auf der Überholspur. Schon in diesem frühen Entwicklungsstadium trifft die Redewendung Masse UND Klasse haargenau auf den dritten Teil zu. Obwohl bei der uns vorliegenden Version lediglich ein Rennen aus jeder Serie verfügbar ist, kann man schon jetzt eine klare Tendenz feststellen: **DTM Race Driver 3** bleibt auf dem eingeschlagenen Erfolgspfad und glänzt schon jetzt durch unterschiedliche Herausforderungen. Das liegt zum größten Teil daran, dass sich **DTM** nach wie vor nicht auf eine Rennklasse beschränkt, sondern einen geschickten Querschnitt durch alle erdenklichen Motorsportarten liefert. So jagen Sie in der Formel 1 über Originalstrecken wie Hockenheim oder Lausitzring, während Sie sich bei der klassischen Rallye tief ins Unterholz schlagen. Schon jetzt Fakt: Beim neuen **DTM** gibt es über 100 Strecken und stolze 50 Originalboliden. Da ist sogar für den ausgefallensten Geschmack etwas dabei. Wie zum Beispiel die extravagante Klassikerdisziplin, bei der Sie in adretten Oldtimern wie Mercedes Silberpfeil über den Asphalt kutschieren. Ähnlich wie in den beiden Vorgängern führt Sie eine unterhaltsame Hintergrundgeschichte von Veranstaltung zu Veranstaltung. Nähere Informationen über die Story gibt es bislang allerdings nicht, nur eben, dass es eine geben wird. Sicher ist, dass **DTM 3** schon in der Preview-Fassung mächtig Laune macht und schon ziemlich komplett aussieht. Obwohl sich die Optik bis jetzt nicht meilenweit von **DTM 2** unterscheidet, sind die Wagen und Streckenumgebungen dennoch detailreicher als früher. Das macht sich auch beim Schadensmodell bemerkbar: Nachdem Sie ein paar Mal Bekanntschaft mit der Leitplanke gemacht haben, verzieren abgerissene Fahrzeugteile die Fahrbahn und die Karosserie sieht aus wie das Tafelbild eines Geometrieanfängers. Solch geschundene Vehikel fahren sich wesentlich schwerer und ziehen je nach Schaden in eine Richtung oder machen Probleme beim Schalten. Hier kann nur die Boxencrew helfen. Ganz findige Köpfe fummeln sich im Tuning-Menü Ihre eigene Wageneinstellung zusammen und bringen den Flitzer auch optisch auf Vordermann. Trotz des gelungenen Spagats zwischen Arcade und Simulation legt das Team von Codemasters Wert auf authentisches Drumherum. So steht Ihnen etwa die gesamte **DTM**-Saison 2005 mit allen Autos, Strecken und Fahrern zur Verfügung. Vorbildlich!

CHRISTIAN SAUERTEIG



Die ersten beiden **DTM**-*Titel gehören zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Vor allem mit der für das Genre unüblichen Hintergrundgeschichte konnte Codemasters mächtig bei mir punkten. Einziger Nachteil des Debüts: Die unsympathische Hauptfigur und Heulsuse Ryan McKane. Das haben aber anscheinend auch die Entwickler gemerkt und Ryan kurzerhand aus dem zweiten Teil verbannt. Ob seine Nase im dritten Streich erneut auftaucht, ist nicht bekannt. Schon jetzt ist klar, dass* **DTM 3** *mehr Strecken, mehr Action und überhaupt mehr Umfang hat. Insgesamt: Es sieht so aus, als tritt* **DTM 3** *genau in die richtigen Fußstapfen. Sauber!*

Entwickler: Codemasters
Anbieter: Codemasters
Termin: Februar 2006



TEST

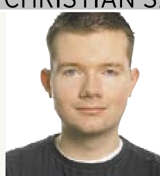


PETRA FRÖHLICH



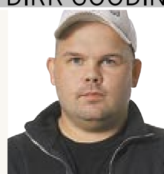
AUF DER FESTPLATTE: Civilization 4, Age of Empires 3, F.E.A.R.
MULTIPLAYER-FAVORIT: Age of Empires 3, World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Die Sims 2, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of the Temple 2 für 20 (!) Euro
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: 3. Akt von Age of Empires 3

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 5, Battlefield 2, NHL 06
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield 2, NHL 06, Trackmania Sunrise
EINSAME-INSEL-SPIELE: Mad TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Need for Speed Most Wanted
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Football Manager 2006
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Marathon Manager

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE: Rome: Barbarian Invasion, X3: Reunion, Age of Empires 3, Nexus
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft (trotz aktueller Spielpause)
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: X3: Reunion (immer noch)
AKTUELLER GEHEIMTIPP: X3: Reunion (nächsten Monat ist es soweit!)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: UFO: Aftershock

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE: Pro Evolution Soccer 5
MULTIPLAYER-FAVORIT: Counter-Strike Source, Pro Evolution Soccer 5
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ankh (zum Entspannen), Shadowgrounds (zum Abreagieren)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ultimate Spider-Man

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE: Civilization 4, Battlefield 2, Star Wars Galaxies
MULTIPLAYER-FAVORIT: Battlefield 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Civilization 4, Pro Evolution Soccer 5
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Rainbow Six: Lockdown
AKTUELLER GEHEIMTIPP: The Movies
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Shadow Vault

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE: Fable, Dungeon Siege 2, World of Warcraft, Age of Empires 3
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: World of Warcraft, Half-Life 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Alan Wake, Oblivion, The Movies
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ankh
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: UFO: Aftershock

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE: Ankh, Black & White 2, GT Legends
MULTIPLAYER-FAVORIT: Pro Evolution Soccer 5
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 5
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Crashday, Die Gilde 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ankh
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ultimate Spider-Man

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE: Civilization 4, NHL 06, F.E.A.R.
MULTIPLAYER-FAVORIT: World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE: Maniac Mansion, NHL 95, Railroad Tycoon
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Need for Speed Most Wanted, Half-Life 2: Aftermath, Oblivion
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Neverwinter Nights 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Regenzeit in Vancouver unbeeinflußt durch Global Warming

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „–" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 154.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)



ECHTZEIT-STRATEGIE



Age of Empires 3

MICROSOFT | 04.11.2005 | USK 12 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 78 Der dritte Teil der beliebten Strategieserie führt Sie zur Kolonialzeit nach Amerika. Hier kämpfen Sie in drei Kampagnen gegen finstere Mächte oder spielen eine Runde im Skirmish gegen die KI und im Mehrspielermodus. Neben den drei Parteien der Kampagne sind acht europäische Völker wie Deutsche, Briten und die Osmanen am Start. Ein Muss für Strategen! (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	90	90	92	89

AUFBAU-STRATEGIE



Anno 1503 Königsedition

SUNFLOWERS | 31.10.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

BUDGET | Das laut Hersteller meistverkaufte PC-Spiel in Deutschland im praktischen Doppelpack: **Anno 1503** inklusive des Add-ons **Schätze, Monster und Piraten** gibt es jetzt zusammen in der **Königsedition**. Das Add-on erweitert das Hauptspiel um einige neue Szenarien und Gegner, ein von Sunflowers als Patch versprochener und später gecancelter Mehrspielermodus fehlt freilich. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	88	82	--	89

RUNDEN-STRATEGIE



Civilization 4

TAKE 2 | 04.11.2005 | USK 6 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 112 Darauf haben alle „Civiholiker" jahrelang gewartet: Im neuesten Teil erobern Sie die Welt erstmals in 3D und mit göttlichem Beistand. Das neue Religions-Feature macht's möglich. Einsteiger freuen sich hingegen über optionale Hilfsmittel und eine verbesserte Menüstruktur. Da die überarbeitete Testversion zu spät in der Redaktion eintraf, verzichten wir vorerst auf eine Wertung. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	82	86	--	-

ECHTZEIT-STRATEGIE



Die Siedler 5: Gold Edition

UBISOFT | 10.11.2005 | USK 6 | CA. € 50,-

BUDGET | Zeitvertreib für lange Winterabende: Ubisoft bringt den Strategiehit **Die Siedler: Das Erbe der Könige** inklusive der beiden Erweiterungen **Legenden** und **Nebelreich** in einer **Gold Edition** auf den Markt. Der Erstauflage liegt zudem noch eine Sammelfigur des Schwarzen Ritters Kerberos, eine Soundtrack-CD sowie eine umfangreiche „Making of"-Dokumentation bei. Gutes Spiel, guter Deal. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
90	81	88	75	85

AUFBAU-STRATEGIE



Knights of Honor

KOCH MEDIA | 21.10.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 11/04 Ab sofort kostet das enorm komplexe und strategisch anspruchsvolle **Knights of Honor** nur noch 20 Euro. Nach wie vor gilt es, mit geplantem Städtebau und durchdachter Militärplanung das mittelalterliche Europa unter dem Banner eines Herrschers zu vereinen. Trotz tollen Flairs leidet der Spielspaß unter der komplizierten Steuerung und der unübersichtlichen 2D-Grafik. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	71	68	76	79

ECHTZEIT-TAKTIK



Legion Arena

BLACK BEAN | 21.10.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Stellen Sie sich **Rome: Total War** ohne Strategieteil, aber mit Rollenspiel-Elementen vor – heraus kommt **Legion Arena**. Die Schlachten mit historischem Hintergrund spielen sich erfreulich einfach, vor allem die Planungsphase vor dem Kampf birgt taktischen Tiefgang. Einheiten kann man mit Ausrüstung und Fähigkeiten aufwerten. Detailarme Optik und unmotivierte Sprachausgabe nerven. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	76	80	79	78

RUNDEN-TAKTIK



Shadow Vault

FROGSTER | 22.09.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT **Shadow Vault** ist ein rundenbasiertes Taktikspiel mit kurioser Geschichte: Die Erde wird von Menschen aus der Zukunft besetzt und fast vernichtet. Ein verzweifelter Kampf um die letzten Ressourcen entbrennt. Sie führen eine Kommandoeinheit durch 21 Szenarien einer postatomaren Landschaft. **Shadow Vault** ist ein Spiel für Hardcore-Taktiker, die Titel wie **Fallout Tactics** lieben. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
43	48	58	52	56

RUNDEN-STRATEGIE



Shattered Union

TAKE 2 | 21.10.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 118 In den USA ist ein Bürgerkrieg ausgebrochen, sechs Splittergruppen kämpfen um die Macht. Sie übernehmen eine der Parteien und führen diese in strategischen Runden und taktischen Gefechten zum Sieg. Gezogen wird auf einer Art Risikokarte. Die dynamische Kampagne ist nur im Einzelspielermodus verfügbar, der Multiplayer-Part bietet Eins-gegen-Eins-Gefechte. (oh)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	74	90	65	76

TAKTIK-SPIEL



UFO: Aftershock

MORPHICON | 24.10.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 116 **UFO: Aftershock** führt die Ereignisse des Vorgängers **UFO: Aftermath** fort – und spielt sich dabei wie ein Remake des zehn Jahre alten Klassikers **UFO: Enemy Unkown**. Der Spieler kommandiert einen Trupp Soldaten und bekämpft Aliens auf der Erde. Zwischen den Kämpfen baut man Forschungsanlagen und Fabriken, mit denen neue Waffen und Ausrüstung entwickelt werden. (dg)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	71	70	--	70



TAKTIK-SHOOTER



Brothers in Arms: Earned in Blood

GEARBOX | 06.10.2005 | USK 18 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 138 Wie im Vorgänger befehligen Sie im Zweiten Weltkrieg zwei Teams der US-Truppen durch die Normandie. Die Kämpfe beschränken sich auf Sperrfeuer geben und anschließendes Flankieren, was auf Dauer wenig abwechslungsreich ist. Freies Spielen ist nicht möglich. Punkten kann der Titel mit seiner spannenden Story und der dichten Atmosphäre. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	86	82	84	80

EGO-SHOOTER



Counter-Strike Source

EA | 20.10.2005 | USK 18 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Neben der **Half-Life 1 Anthologie** veröffentlicht EA ein Mehrspielerpaket mit den drei aktuellen **Source**-Titeln. Neben dem Klassiker **Counter-Strike Source** befinden sich der imposante Weltkriegs-Shooter **Day of Defeat Source** und das rasante **Half-Life 2 Deathmatch** im Paket. Ideal für Spieler, die über keine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung verfügen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
90	88	89	75	92

MULTIPLAYER-SHOOTER



Day of Defeat Source

VALVE | 27.09.2005 | USK 18 | CA. € 17,- (DOWNLOAD)

NEUHEIT | TEST S. 132 In der lang erwarteten Portierung der beliebten **Half-Life**-Modifikation **Day of Defeat** stehen sich wieder mal Alliierte und Achsenmächte auf den virtuellen Schlachtfeldern Europas gegenüber. Die **Source**-Grafik und Dutzende Änderungen im Spielprinzip machen sowohl Neulinge als auch Profis glücklich. Downloadbar unter www.steampowered.com . (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
90	92	86	--	83

EGO-SHOOTER



Gene Troopers

TDK MEDIACTIVE | 27.10.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | TEST S. 134 Solider Ego-Shooter, der mehr oder weniger gekonnt mit angesagten Features wie Bullet-Time, Havok-Physik-Gefummel und Rollenspiel-Elementen jongliert. Die Detailarmut der Sciencefiction-Welt wird mit nicht immer erfolgreich von schicken Effekten kaschiert. Doofe Gegner und ein dröges Leveldesign trüben das Shooter-Vergnügen. Den Multiplayer-Teil braucht kein Mensch. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	71	83	61	71

EGO-SHOOTER



Half-Life 1 Anthologie

EA | 13.10.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

BUDGET | Nostalgiker kommen ins Schwärmen: Diese Anthologie beinhaltet den brillanten ersten Teil von **Half-Life**, zwei Erweiterungs-Packs und den Mehrspielerklassiker **Team Fortress Classic**. Bei den Add-ons übernehmen Sie einerseits die Rolle eines Soldaten, andererseits schlüpfen Sie in die Haut von Wachmann Barney, der auch in **Half-Life 2** eine Nebenrolle spielt. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	75	80	78	75

MULTIPLAYER-SHOOTER



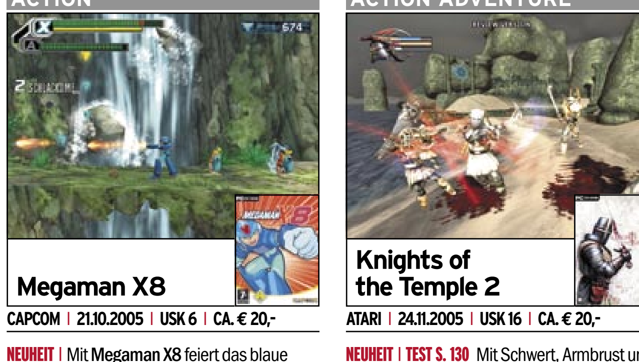
Glider: Collect'n Kill

DTP | 10. 10. 2005 | USK 12 | CA. € 15,-

NEUHEIT | Wollen Sie zuerst die gute oder die schlechte Nachricht hören? In Ordnung, wir beginnen mit der guten. **Glider** ist ein sehr schnelles 3D-Ballerspiel mit jeder Menge Extrawaffen und kostet wirklich nicht die Welt. Jetzt zu den Kritikpunkten: Die Grafik reißt höchstens noch Ihren Pentium 90 vom Hocker, es existieren nur fünf Karten und die Gleiter steuern sich komisch. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
60	44	69	45	54

ACTION



Megaman X8

CAPCOM | 21.10.2005 | USK 6 | CA. € 20,-

NEUHEIT | Mit **Megaman X8** feiert das blaue Männchen seinen Einstand für den PC. Während das Spielprinzip immer noch dem 2D-Vorbild treu bleibt, sind nun sämtliche Charaktere dreidimensional. Am Ende jedes Einsatzes wartet dann der obligatorische Endgegner. Für Anhänger der Serie eine gelungene Portierung des Konsolenheldes, PC-Spieler werden von der Knuddeloptik abgeschreckt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	70	78	--	72

ACTION-ADVENTURE

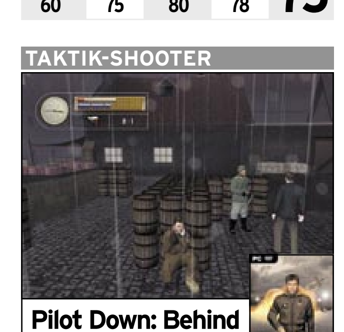
Knights of the Temple 2

ATARI | 24.11.2005 | USK 16 | CA. € 20,-

NEUHEIT | TEST S. 130 Mit Schwert, Armbrust und anderen mittelalterlichen Waffen machen Sie sich als Kreuzritter auf, das Böse zu bekämpfen. Viele fantasievolle Schauplätze und 24 verbesserbare Fähigkeiten, Spezialangriffe und Kombinationsattacken sorgen für Abwechslung. Probleme gibt's bei der Kameraführung und damit Steuerung. Auch das automatische Missionstagebuch hat Macken. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
82	84	69	80	83

TAKTIK-SHOOTER



Pilot Down: Behind Enemy Lines

VITREX | 23.09.2005 | USK 16 | CA. € 40,-

NEUHEIT | 1943: Sie sind ein amerikanischer Pilot, dessen Flieger abgeschossen wurde. Am Boden schlagen Sie sich durchs deutsche Hinterland: Brachial mit Waffengewalt oder schleichend à la **Splinter Cell**. Erfüllen Sie die-Aufgaben, dürfen Sie Ihre Talente verbessern. Das Spiel ist zu leicht und die biedere Grafik reißt reißt keinen vom Stuhl. Wer Schleich-Nachschub sucht, riskiert einen Blick. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
59	70	78	--	58

GESCHICKLICHKEIT



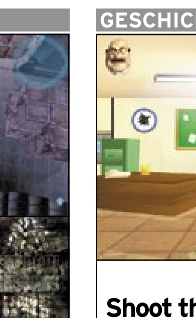
Ultimate Pinball Challenge

RONDOMEDIA | 15.10.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT | Flipper-Simulationen sind vom Aussterben bedroht. Ein besonders günstiger Ableger dieser seltenen Spezies beglückt uns diesen Monat mit **Ultimate Pinball Challenge**. Das Teil bietet neben einer schicken Optik mit sehenswerten Reflexionen sechs abwechslungsreiche Themen-Tische (Wiesenfest, Racing, Castle ...). Die Kugelphysik ist ordentlich, kommt aber nicht an die legendäre **Pro Pinball**-Serie ran. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	70	78	--	73

EGO-SHOOTER



Quake 4 (dt.)

ACTIVISION | NOV. 2005 | USK 16 | CA. € 50,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Quake 4 (dt.) frei ab 16? Das geht nur mit dezenten (Ein-)Schnitten in die Story-Logik. Die Entwickler schicken Sie als Einzelkämpfer in den Krieg gegen die Ausserirdischenrasse Strogg; gerade die Bossmonster fordern beste Reflexe. Ungeahnt schnelle Gefechte erwarten Sie auch im Mehrspielermodus, der mit fünf Spielmodi glänzt. Wer hätte das von der **Doom 3**-Engine erwartet? (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
91	85	90	90	88

ACTION-ADVENTURE

Shadowgrounds

DTP AG | 31.10.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 136 Hier ballern Sie in bester Arcade-Shooter-Manier auf Aliens, und zwar aus der Vogelperspektive. Reizvoll sind besonders die Waffen, die Sie im Lauf des Sciencefiction-Abenteuers durch Upgrades verbessern dürfen. Grafik und Steuerung leisten sich allerdings ein paar Schwächen. Trotzdem: **Shadowgrounds** ist ein günstiger und flotter Zeitvertreib für Action-Fans. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	90	77	83	73

GESCHICKLICHKEIT



Shoot the Chief

ASTRAGON | 30.09.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

NEUHEIT | Auf Sie warten drei Levels, in denen Sie in einem Bürokomplex Ihren Chef mit Papierkügelchen bewerfen. Als Extrawaffe lockt unter anderem eine Bleistiftarmbrust. Bewegen brauchen Sie sich nur nach rechts und links, genau wie in **Moorhuhn**. Den nächsten Level erreichen Sie nur, wenn Sie den Chef oft genug treffen. Diverse Gegenstände bringen Extrapunkte. Öde Veranstaltung. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
24	14	75	--	11

ACTION-ADVENTURE

The Suffering: Ties that Bind

MIDWAY | 28.10.2005 | USK 18 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 128 Realität oder Wirklichkeit? Torgue, verurteilt wegen Mordes an seiner Frau und den beiden Kindern, entkommt aus dem Gefängnis. In Visionen führen ihn Geister durch seine Vergangenheit. Gleichzeitig greifen ihn Höllenkreaturen an, die nur einer bösen Fantasie entsprungen sein können. Brutaler und grafisch etwas zu dunkler Horror-Thriller mit einigen nervigen Stellen. (af)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
79	85	80	--	82

ACTION



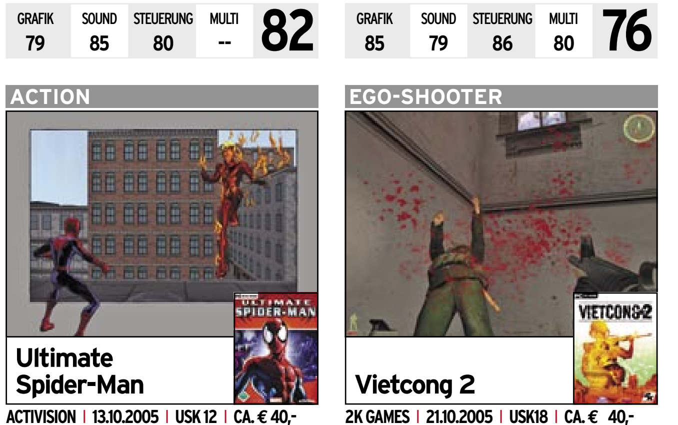
Silent Hunter 3

UBISOFT | 17.102005 | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 05/2005 Im König der U-Boot-Sims reißen Sie zwar riesige Löcher in gegnerische Flottenverbände, aber dafür reißt die Budgetversion keine so großen Löcher in Ihre Geldbörse. Die enorme Spieltiefe und die ausufernde Anzahl von Bedienungselementen stellt Anfänger vor eine harte Geduldsprobe, belohnt geduldige Seewölfe aber mit nahezu unendlicher Langzeitmotivation. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	79	86	80	76

ACTION



Ultimate Spider-Man

ACTIVISION | 13.10.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 140 In dieser Neuauflage der klassischen Spider-Man-Geschichte schwingt Peter Parker in feiner Cel-Shading-Optik durch ein nahezu komplett begehbares Comic-New-York. Alternativ steuern Sie in manchen Missionen Spideys Erzfeind Venom. Die permanent zu bewältigenden Minispiele frustrieren auf Dauer. Anhänger des Strumpfhosenhelden greifen hingegen ohne Bedenken zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	69	80	-	75

EGO-SHOOTER

Vietcong 2

2K GAMES | 21.10.2005 | USK18 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 124 Der erfolgreiche und allererste Vietnam-Shooter überhaupt geht in die zweite Runde. Auf der Habenseite steht die fantastische Atmosphäre, ein spannendes Missionsdesign, zwei unterschiedliche Einzelspielerkampagnen und ein motivierender Multiplayer-Teil. Negativ fallen hingegen die durchwachsene Grafik und stellenweise dämliche Gegner ins Gewicht. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	91	86	85	85

ACTION



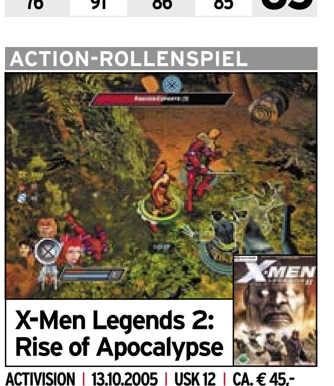
WW2 Tank Commander

RONDOMEDIA | 20.09.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

NEUHEIT | Unkompliziert ballern in der Mittagspause. Genau das bietet dieser WW2-Shooter, in dem Sie ein Zweiter-Weltkrieg-Szenario ausschließlich im Panzer sitzend erleben und alles kaputt schießen, was sich bewegt. Grafisch ist das Ganze okay, steuerungstechnisch geht es minimalistisch zur Sache und viel Langzeitmotivation dürfen Sie auch nicht erwarten. Nette Mischung aus **Moorhuhn** und **Panzers**. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	74	79	--	69

ACTION-ROLLENSPIEL



X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

ACTIVISION | 13.10.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 142 Die Welt ist dem Untergang geweiht und Ihre vierköpfige X-Men-Truppe wirft sich selbstlos in die Schlacht gegen das Böse. Es erwartet Sie Action satt mit lieblos eingestreuten Rollenspielelementen. Trotzdem erfreuen sich die Wolverine-Fans an einer Menge im Spiel verstreuter Extras. Auch Anhänger von Prügeltiteln haben hier ihre Freude. Zumindest für ein paar Stunden. (af)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	74	74	76	76

Abenteuer

ADVENTURE

Ankh

BHV | 04.11.2005 | USK OHNE | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 144 Eine Mumie belegt Assil mit einem Fluch – und dann beginnt das beste Adventure seit **Monkey Island 3**. Mit simpler Point&Click-Steuerung navigieren Sie Assil durch hübsche 3D-Kulissen, Sie lösen spielerfreundliche Rätsel, lauschen Dialogen mit Witz und genießen, wie sehr sich die Profisprecher ins Zeug legen. Und dann, nach etwa acht bis zehn Stunden, ist's leider schon vorbei. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	90	70	--	85

ADVENTURE

Bone: Out from Boneville

TELLTALE GAMES | 16.09.2005 | USK NOCH NICHT BEKANNT | CA. € 20,-

NEUHEIT | Die Macher des nie veröffentlichten **Sam & Max 2: Freelance Police** haben sich unter neuer Flagge formiert und mit **Bone** ihr Erstlingswerk veröffentlicht. Auf Grundlage der hier zu Lande unbekannten Comics von Jeff Smith erleben die drei knuffigen Hauptcharaktere Fone, Smiley und Phoney ein schräges Abenteuer, bei dem sie herrlich skurrilen Gestalten über den Weg laufen. Grafik und Sound sind völlig okay, jedoch hapert es am Spieldesign: Die wenigen Rätsel sind lächerlich einfach und diverse Action-Einlagen nerven. Der eigentliche Hammer ist jedoch die Spieldauer von lediglich zwei (!) Stunden. Sie bekommen das englischsprachige Spiel nur als kostenpflichtigen Download über die Webseite www.telltalegames.com. Dort soll Anfang 2006 auch die nächste Episode von **Bone** erscheinen. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	86	85	-	70

SPIELESAMMLUNG



Die komplette CSI

UBISOFT | 27.10.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST 03/05 Die Packung enthält die Adventures **CSI**, **CSI: Dark Motives** und **CSI: Miami**. Fans der TV-Serie dürfen sich über eine recht originalgetreue Umsetzung ihrer Lieblings-Gesetzeshüter freuen. Normalspieler sind jedoch „dank" der hoffnungslos veralteten Präsentation und den wenig fordernden Rätseln kaum bei Laune zu halten. Dafür überzeugen die Synchronsprecher. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
49	72	60	--	65

SPIELESAMMLUNG



Die große Abenteuer-Box

DTP | 18.11.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | Für Adventure-Fans hat Dtp das Weihnachtsfest ein wenig vorverlegt: Gegen schlappe 30 Euro erhalten Sie mehr als genug Rätselfutter für viele unterhaltsame Stunden. Das Paket enthält mit **Runaway**, **Tony Tough**, **The Westerner** und **Das Geheimnis der Druiden** einige echte Adventure-Perlen. Weniger toll: **Gilbert Goodmate** sowie **Sherlock Holmes und das Geheimnis der Mumie**. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
86	84	88	--	83

ONLINE-ROLLENSPIEL

Everquest 2: Die Wüste der Flammen

UBISOFT | 13.09.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

NEUHEIT | Abwechslung zu **World of Warcraft** gefällig? **Die Wüste der Flammen** eignet sich perfekt zum Einstieg in **Everquest 2**, weil es nur 30 Euro kostet und sowohl Add-on als auch Hauptprogramm enthält. Das Erweiterungspaket richtet sich jedoch maßgeblich an Charaktere mit Muskeln: Unter Level 45 brauchen Sie das Wüstengebiet rund um die Stadt Maj'Dul gar nicht zu betreten, denn die Monster haben gewaltigen Appetit auf Newbies. Erfahrene Spieler finden hier die Herausforderung, die der alten Welt fehlt: Epische Begegnungen mit ägyptischen Fabelwesen sind nur in eingespielten Gruppen zu schaffen, das spornt an. Hinter den Erwartungen bleibt die groß angekündigte PvP-Arena zurück: Kaum ein Spieler wagt sich ins Gefecht – was verständlich ist, berücksichtigt man die Belohnung: nix. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	EINZEL	
80	90	59	--	81

ADVENTURE

In 80 Tagen um die Welt

DTP | 21.10.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 146 In Anlehnung an die Romanvorlage von Jules Verne reisen Sie mit dem Abenteurer Oliver um den Globus und sollen für seinen Onkel vier Dokumente aufspüren. Ein Highlight des 3D-Adventures sind die großen, frei begehbaren Städte und das zeitgenössische Design. Die Musik ist nervtötend und die unpräzise Steuerung macht die Hüpfpassagen zur Geduldsprobe. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	67	59	--	68

ADVENTURE

Law & Order: Bei Aufschlag Mord

MINDSCAPE | 28.10.2005 | USK 12 | CA. € 35,-

NEUHEIT | Das dritte **Law & Order**-Spiel knüpft nahtlos an die zweifelhaften Qualitäten seiner Vorgänger an: Ein mysteriöser Mord, ein paar Verdächtige, Beweise sammeln, Zeugen ausquetschen – das kennt man. Grafik und Sound sind bereits Verbrechen genug, allen voran die gekünstelte, unglaubwürdige Sprachausgabe. Das müssen sich nicht mal eingefleischte Fans der Serie antun. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
41	35	52	--	56

ADVENTURE



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

VIVENDI | 15.10.2005 | USK 18 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/05 Die Abenteuer des dauerscharfen Casanovas gehen mit **Magna Cum Laude** in die achte Runde. Man merkt, dass Serienvater Al Lowe an diesem Spiel nicht beteiligt war: Anstatt klassisch-schlüpfriger Adventure-Kost bietet **Larry 8** kaum mehr als ein paar doofe Fummelminispielchen an einer Universität voll williger Studentinnen. Immerhin gut synchronisiert von Oliver Pocher. (fs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	78	77	--	68

ACTION-ROLLENSPIEL

Sacred Gold

TAKE 2 | 14.10.2005 | USK 12 | CA. € 30,-

BUDGET | TEST Seit Februar 2004 haben sich rund 250.000 Spieler durch die Fantasy-Welt von **Sacred** gekloppt, Erfahrungspunkte gesammelt und immer neue Gegenstände gefunden. Im März dieses Jahres erschien das Add-on **Underworld**, mit dem zwei neue Charakterklassen und Quests zugänglich wurden. Beides zusammen inklusive Soundtrack-CD ergibt **Sacred Gold**. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	78	90	80	84

Sport

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Football Manager 2006

SEGA | 21.10.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 148 Die neueste Ausgabe des englischen **Football Manager 2006** bietet Unmengen an Originaldaten. Die staubtrockene Präsentation blieb wie das öde 2D-Spiel gleich, dafür ist der Spielablauf noch realistischer und glaubwürdiger. Transfers, Ergebnisse und Verhalten der KI-Vereine sind überragend authentisch. Aufgrund des Schwierigkeitsgrads und der hohen Komplexität trotzdem nur was für Profis. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
59	21	73	61	78

SPORTSPIEL



Marathon Manager

UBISOFT | 20. 09. 2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | Schon beim Startmenü geht dem **Marathon Manager** die Puste aus. Die äußerst minimalistische Präsentation schreckt sogar Fans ab. Während man sich durch langweilige 3D-Landschaften quält, hat man so gut wie keinen Einfluss auf den Läufer. Auch das Drumherum fällt so knapp aus, dass weit und breit kein spielerischer Tiefgang in Sicht ist. Für den Preis von 30 Euro eine Zumutung. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
37	14	44	--	33

FUSSBALLSIMULATION



Pro Evolution Soccer 5

KONAMI | 27.10.2005 | USK OHNE | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 150 Spieler des Vorgängers müssen sich mit einem etwas trägeren Gameplay und einer wirklichkeitsnäheren Ballphysik anfreunden, bekommen dafür aber den bisher realistischsten Teil der Serie mit dem authentischsten Spielerlebnis. Die Grafik ist auf Augenhöhe mit **FIFA 06**, die Anzahl an lizenzierten Ligen und Nationalteams nicht. Schade: Klinsis Truppe besteht nur aus Fantasie-Kickern. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
85	79	93	90	90

Age of Empires 3

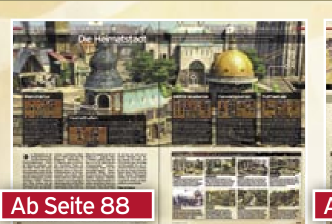
Frieden und Freiheit – suchten die ersten Siedler in der Neuen Welt. Doch der Krieg warf seinen Schatten bereits voraus. Werden Sie die Kolonialkriege überstehen?

Pulverschwaden ziehen über das Schlachtfeld, Kanonenkugeln schlagen in Ihren Linien ein. Plötzlich tauchen Rotröcke aus dem Nebel auf und setzen zum Sturm an. Ein dramatischer Kampf Mann gegen Mann entbrennt – so spannend kann **Age of Empires 3** sein. Doch spielen nicht alle drei Solokampagnen während der aufregenden Kolonialkriege zwischen Frankreich und England.

Age of Empires beginnt mit einer storytechnisch eher schrägen Kampagne: Sie sollen als Ritter Morgan Black den maltesischen Orden Knights of St. John vor den Osmanen bewahren. Nach schweren Kämpfen können Sie die Invasoren zwar vertreiben, aber die Gefahr ist noch nicht gebannt: Die Angreifer waren gar nicht hinter Ihnen her, sondern suchen nach Informationen über einen Jungbrunnen ... und der soll sich wo befinden? Richtig, in Amerika. Ein solches Instrument in den Händen von Muslimen, das ist für einen christlichen Ritter vollkommen inakzeptabel. Also rauf auf's Schiff und hinterher.

Nach acht Schlachten mit Morgan Black startet die zweite Kampagne mit Enkel John Black. In den Wirren des Französisch-Englischen-Krieges kämpft John um sein Überleben ... und das seiner indianischen Gefährtin. In

20 Seiten Age of Empires 3 – ein Wegweiser











So haben wir Age of Empires 3 getestet

Was braucht man zum Spieletest? Drei PCs mit installierten Versionen von Age of Empires 3, drei Redakteure und eine Woche Zeit. Dazu viel Kaffee, Fastfood und belastbare Layouter.

Wochenlange Tests und hitzige Debatten über die Qualität der Kampagne – so lief der Test ab

Schon die Preview-Version, die auf der Games Convention 2005 in Leipzig enthüllt wurde, lieferte uns einen guten Eindruck von der Qualität von **Age of Empires 3**. Kein Wunder, schließlich spielten wir die erste Kampagne sowie Skirmish-Gefechte im Zuge der Sneak Peek (Ausgabe 11/2005) bereits rauf und runter. Eine Woche vor Redaktionsschluss erreichte uns endlich die Goldversion von **Age of Empires 3**, unsere finalen Tests konnten beginnen. Dazu spielten wir alle drei Kampagnen von A bis Z durch und testeten **Age of Empires 3** obendrein in unzähligen LAN- und Skirmish-Partien. Dazu kamen einige Matches mit Betatestern und Entwicklern der Ensemble Studios über das Internet-Portal Ensemble Studios Online (ESO). An Hardware setzten wir bewährte Komponenten wie Radeon-, Geforce-6- und Geforce-7-Grafikkarten sowie AMD- und Intel-Prozessoren ein. Probleme? Keine, technisch lief alles wie am Schnürchen.



AUF IN DEN KAMPF Auch in Teil 3 gibt es zünftige Belagerungen. Allerdings ist die Luft hier deutlich bleihaltiger.



SIEDELN Bevor Sie Truppen entsenden, ist immer erst eine ordentliche Kolonie aufzubauen.



HEIMATSTADT
Bislang bietet kein anderes Spiel eine Heimatstadt, die Nachschub liefert und aufgerüstet werden kann. PC Games sagt: Genial, Daumen hoch!

HANDELSROUTEN
Handelsrouten erwirtschaften nicht nur Ressourcen, sie stellen auch ein wichtiges militärisches Ziel dar, um das es zu kämpfen lohnt.

6 Dinge, die es nur in Age of Empires 3 gibt



AUF SCHIFFEN AUSBILDEN
Obwohl die Idee naheliegt, Schiffe als mobile Ausbildungsstätten zu benutzen, ist vorher in Spielen noch niemand darauf gekommen. Sorgt für Tempo.

VERBÜNDETE
Die Idee mit zu „erobernden" Verbündeten ist ebenfalls neu. Indianer haben zudem den Vorteil, dass sie sofort Einheiten produzieren.

ÜBERBELEUCHTUNG
High Definition Rendering gibt es zwar schon in Ego-Shootern wie **Far Cry (dt.)**, in einem Strategiespiel feiert die Technologie jedoch ihr Debüt.

RESSOURCENTAUSCH
Seit **Age of Kings** können Sie in Märkten knappe Ressourcen kaufen und tauschen. In dieser Form im Strategie-Genre ebenfalls einzigartig.

Kampagne Nummer 3 erobern Sie als Ururenkelin Amelia Black schließlich den Wilden Westen mithilfe der Eisenbahn. Nicht ohne Widerstand – Osmanen, Engländer und Indianer haben es auf den Black-Clan abgesehen. Und die Geheimorganisation „Zirkel von Ossus" ist obendrein auch noch hinter ihnen her.

Drei Kampagnen

Eine fantastische Geschichte? Stimmt, alle drei Storys sind frei erfunden, der historische Hintergrund stimmt zumindest halbwegs. Der Spannungsbogen zieht zudem erst Mitte der ersten Kampagne richtig an. Anfangs stehen Pflichtmissionen wie „Sammeln Sie ein paar Schätze ein" oder „Schlagen Sie den Angriff der Osmanen zurück" an, die kaum taktischen Spielraum lassen. Erst wenn Segelschiffe, große Armeen und eigene Siedlungen ins Spiel kommen, steigt die Spannung. Die Geschichte wird mit schön inszenierten Zwischensequenzen auf Basis der Grafik-Engine erhört, entpuppt sich als anspruchsloser Pausenfüller. Magische Momente, sprich echte spielerische Höhepunkte, sind in der dritten Kampagne absolute Mangelware.

So spielt's sich

Der Missionsstart ist selten gleich. Zum Beispiel verfügen Sie sofort zu Beginn der ersten Mission über eine voll ausgestattete, mittelalterliche Festung, die von osmanischen Heerscharen belagert wird. Später landen Sie mit ein paar Getreuen in Florida und versuchen, eine Siedlung aus dem Nichts aufzubauen. Der Feind erwartet Sie natürlich schon und so kümmern Sie sich neben Basisbau ständig um Angreifer – das hält auf Trab. Haben Sie die ersten Attacken überstanden, drehen Sie den Spieß um und zerstören das osmanische Lager. Knifflige Missionen wie diese bekommt der erfahrene Strategiespieler schnell in den Griff: erst das eigene Lager befestigen, dann eine stattliche Armee aufbauen. Währenddessen werden so viele Ressourcen wie

> Die Zwischensequenzen erzählen eine fiktive Geschichte über Ritter, Indianer und einen Geheimbund.

zählt. Allerdings haben sich hier und da Logikfehler eingeschlichen. Beispielweise gibt es Einheiten zu sehen, die im Spiel noch gar nicht verfügbar sind, weil sie einer späteren Epoche angehören.

In der ersten Kampagne stehen fast ausschließlich mittelalterliche Truppen wie Armbrustschützen oder Schwertkämpfer zur Verfügung. Was leider dazu führt, dass sich **Age of Empires 3** zunächst wie ein Add-on zum Vorgänger **Age of Kings** spielt. Die zweite Kampagne entschädigt aber für den zähen Start. Musketiere, Plänkler, Feldgeschütze und Kürassiere gehören zum verfügbaren Militär-Personal.

Die dritte Kampagne legt mit dem spaßigen Eisenbahnbau gut los, fällt aber ab Mission drei wieder ab. Amelia Black reist in den südamerikanischen Dschungel, um jenen Jungbrunnen zu suchen, den ihr Großvater einst vernichtet hatte. Dabei absolvieren Sie lästige Aufgaben wie „Führen Sie Ihre Heldin von A nach B" und fangen zwischendurch feindliche Späher ab. Was sich hier interessant anmöglich abgebaut. Anschließend rückt die eigene Truppe aus, um das Lager des Gegners auszuräuchern. Ende.

Haben Sie einmal den Bogen raus, verlaufen viele Missionen nach diesem Schema. Wichtig ist aber nicht nur die Strategie, auch taktische Kämpfe spielen eine große Rolle. Es reicht nämlich nicht, eine riesige Armee mit nur einem Truppentyp aufzustellen und damit draufloszuwalzen. Kluge Feldherren achten auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Infanterie, Kavallerie und Artillerie. Und lassen die Armee in Schlachtordnung ausrücken: robuste Nahkämpfer vorn, empfindliche Fernkämpfer hinten. Kavallerie gibt Flankenschutz. Ob das auch reibungslos funktioniert, erfahren Sie auf der Seite 90 in unserem Blickpunkt „Balancing, KI und Wegfindung".

Zeitreise mit Age of Empires

Bei **Age of Empires 3** durchlebt Ihr Volk – wie bei den anderen **Age**-Teilen – verschiedene Zeitalter. Sie starten in der Re-



Wir stellen vor: die sechs Hauptdarsteller

Pro Kampagne lernen Sie zwei Hauptpersonen kennen, die Sie durch die völlig frei erfundene Hintergrundgeschichte begleiten.

PIRAT Die kesse Freibeuterin steht nicht nur auf Gold, sondern auch auf den Helden Morgan Black.

RITTER Der edle Morgan Black versucht, die Menschheit vor dem Zirkel von Ossus zu bewahren.

Lizzie & Morgan Black

LEDERSTRUMPF Morgans und Lizzies Enkel John kämpft um das Überleben seiner indianischen Freunde.

INDIANER Kanyenke ist Johns bester Freund, auch wenn sie sich öfter freundschaftlich streiten.

John Black & Kanyenke

OFFIZIER Major Cooper von der US-Kavallerie soll die hübsche Amelia Black vor Mexikanern schützen.

PIONIER Morgans Ururenkelin baut eine Eisenbahn und kommt dem Zirkel ebenfalls in die Quere.

Major Cooper & Amelia Black

ECHTZEIT-STRATEGIE: AGE OF EMPIRES 3 | TEST

Die Top 10 der Einheiten

Musketiere
Die günstigen Musketiere sind relativ gute Fernkämpfer und können sich mit Bajonetten auch im Nahkampf behaupten – das Rückgrat Ihrer Armee.

Plänkler
Die besten Schützen sind Plänkler. Wenn Sie diese Truppen mit Musketieren vor Reitern abschirmen, richten größere Plänklergruppen viel Schaden an.

Falkonett
Der Kanonentyp Falkonett eignet sich besonders gut zur Bekämpfung von Infanterie. Zur Belagerung von Gebäuden taugt er allerdings auch.

Armbrustschützen
Wenn Sie nach äußerst billigen und vergleichsweise schlagkräftigen Soldaten suchen, greifen Sie zu den mittelalterlichen Armbrustschützen.

Ulanen
Es gibt kaum etwas Besseres, um feindliche Plänkler oder Geschützstellungen auszuheben. Vorsicht aber vor Musketieren und Dragonern!

Wundärzte
Um Soldaten wieder auf volle Stärke zu bringen, halten Sie immer ein paar Ärzte hinter den Linien bereit. Diese können heilen und Lazarette aufbauen.

Pikeniere
Pikeniere sind eine billige Alternative zu Musketieren. So effektiv sie gegen Reiter sind, Plänklern oder Falkonetten sind sie nicht gewachsen.

Lanzenreiter
In Mehrspielerpartien kommen diese billigen Lanzenreiter der Spanier gern zum Einsatz. Sie eignen sich hervorragend gegen Plänkler und Kanonen.

Culverin
Um gegnerische Kanonen mit einem Schuss auszuschalten, bauen Sie Culverin-Geschütze. Durch die hohe Reichweite sind sie das beste Mittel zum Zweck.

Galeonen
Um früh Überlegenheit auf See herzustellen, bauen Sie Galeonen. Diese sind nicht nur gut im Kampf, sie können auch Landeinheiten produzieren.

gel in einer frühen Zeitepoche mit einem Dorfzentrum und arbeiten sich über verschiedene Abschnitte wie Kolonialzeit, Festungszeitalter, Industrialisierung bis zur imperialen Epoche vor. Als Entdecker können Sie noch keine Militäreinheiten bauen, erst zur Kolonialzeit wird es kriegerisch. Sie müssen aber nicht bei jedem Spiel komplett neu anfangen. In vielen Kampagnenmissionen starten Sie schon in späteren Epochen; die erste Mission beginnt zum Beispiel im Festungszeitalter. Im Netzwerk oder bei Sofortgefechten legen Sie vorab fest, in welchem Zeitalter Sie starten. In diesem Spielmodi stehen mit „Nomaden" und „Post-Imperial" zudem noch zwei weitere Abschnitte zur Wahl, die in der Kampagne nicht enthalten sind. Als Nomade ist aber Ihr Stadtzentrum nicht aufgestellt; Sie haben einen Planwagen, der Ihnen ein Zentrum baut. Post-Imperial bietet im Vergleich zur Imperialzeit nur ein weiteres Gebäude mit extrem mächtigen Upgrades. Den Sprung von einem Zeitalter zum anderen erkaufen Sie sich mit Nahrung und Münzen – zwei der insgesamt vier Ressourcen im Spiel. Modernere Epochen bieten natürlich bessere Militäreinheiten, wie schwere Kanonen oder eine effektivere Ökonomie. Upgrades für Mühlen, Holzsammler oder Minenarbeiter bringen die Wirtschaft auf Trab.

Eine Frage der Ära

Der Siedlungsbau geht im **Age**-Stil leicht von der Hand. An erster Stelle steht dabei das Dorfzentrum, danach wird die Kolonie um ein paar Wohnhäuser erweitert, um die Populationsgrenze Ihres Volkes zu erhöhen. Als drittes stellen Sie einen Marktplatz zum Warentausch auf. Im Gegensatz zu **Age of Empires** und **Age of Kings** sind Militärgebäude wie Kasernen, Ställe und Schmieden erst ab der zweiten Epoche „Kolonialzeit" verfügbar. Diese Tatsache beeinflusst besonders den Mehrspielermodus. So genannte Rush-Taktiken – also sehr frühe Angriffe auf Gegenspieler – sind nur mit viel Können und optimalen Produktionswegen möglich. Immer vorausgesetzt, die Partie beginnt zur Zeit der Entdecker. Starten Sie in einer späteren Epoche, können Sie Militäreinheiten natürlich sofort bauen. Mit welchem Zeitalter Sie in der Kampagne starten, hängt vom jeweiligen Szenario ab. Auf Malta beginnen Sie die meisten Missionen im Festungszeitalter, in der Neuen Welt erst im Entdeckerstadium und später zur Kolonialzeit. Eine umfangreiche Palette an Gebäuden, Einheiten und Upgrades bietet jedoch erst das Festungszeitalter.

> Der Siedlungsbau von **Age of Empires 3** geht wie bei den Vorgängern leicht von der Hand.

Für den Bau von Einheiten, Upgrades und Gebäuden brauchen Sie drei Ressourcen. Nahrung und Holz gehören seit jeher zu den typischen **Age**-Rohstoffen, Gold wird im dritten Teil durch Münzen ersetzt. Diese Änderung ist sinnvoll, da nun Baumwollplantagen und Banken hinzugekommen sind, die unendlich Münzen produzieren. Neben Nahrungsmitteln sind Münzen schon die zweite Ressource, die unbeschränkt zur Verfügung steht (denn Nahrung lässt sich seit **Age of Kings** in Mühlen unbegrenzt herstellen). Im Vergleich zum Vorgänger verbrauchen sich aber die zugehörigen Kornfelder nicht mehr – das entschlackt den Wirtschaftskreislauf. Der Holzvorrat kann nachgefüllt werden, selbst wenn alle Bäume abgeholzt sind. Sie können nämlich Holz auf dem Marktplatz kaufen oder eine Fabrik aufstellen, die alle drei Grundressourcen produziert.

Dies sind aber nicht die einzigen Änderungen im Wirtschaftskreislauf. Dorfbewohner bringen abgebaute oder geerntete Ressourcen nicht mehr wie gewohnt zum Dorfzentrum oder einem Depot. Die Rohstoffe fließen jetzt automatisch und kontinuierlich auf Ihr Konto. Neu hinzugekommen ist eine vierte, wichtige Ressource: Erfahrungspunkte. Die erwerben Sie durch Kämpfe, Siedlungsbau, Ressourcenmanagement und Entdeckungen. Klären Sie beispielsweise die Spielkarte komplett auf, bekommen Sie zusätzliche Punkte. Retten Sie einen Eingeborenen vor Wölfen, erhöht sich Ihr Punktekonto ebenfalls.

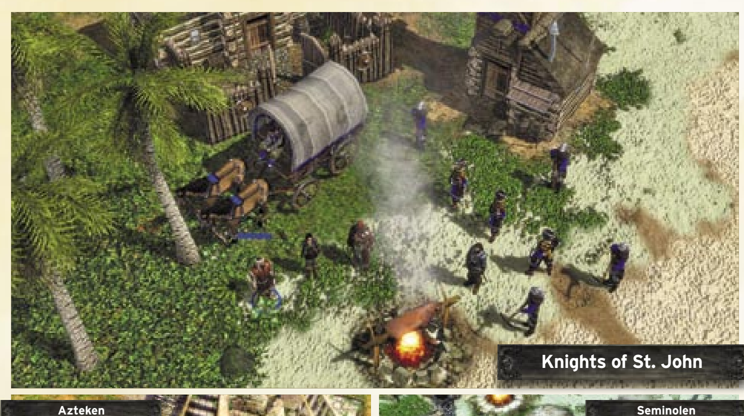
Da natürliche Ressourcen wie Wälder, Tierherden, Beerensträucher, Silber- und Goldminen irgendwann ausgebeutet sind, haben die Macher von **Age of Empires** eine weitere unbegrenzte Ressourcenquelle entwickelt: Handelsrouten. Auf vielen Mehrspielerkarten und in einigen Kampagnenmissionen gibt es Strecken, auf denen Händler verkehren. Bauen Sie auf einem der fest definierten Umschlagplätze einen Handelsposten, bekommen Sie – je nach Ausbaustufe des Postens – Nahrung, Holz, Münzen oder Erfahrungspunkte. Zu Anfang werden auf den Handelsstraßen noch Handkarren gezogen, nach dem ersten Upgrade fahren bereits schmucke Postkutschen.



BRANDSCHATZEN Im Gegensatz zu den ersten **Age of Empires**-Spielen hacken Soldaten nicht mehr auf Häuser ein, sie zünden sie an.

Diese drei Parteien spielen Sie in der Kampagne (Vorsicht: Spoiler!)

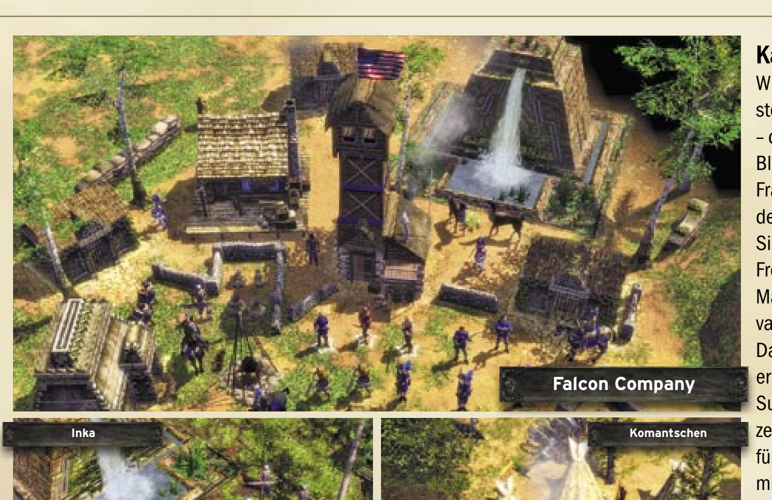
Wie erklären Ihnen, wie Ritterorden, Indianer, Franzosen, Spanier und Engländer zusammenpassen.



Kampagne 1
Sie beginnen auf Seiten des maltesischen Ritterordens und verfolgen Osmanen nach Amerika, um einen Jungbrunnen vor den Muslimen zu schützen. In der Neuen Welt schließen sich Ihnen karibische Piraten an – allen voran die schöne Piratenbraut Lizzie! Die Freibeuterin sucht nach Gold – und das gibt es bei den Spaniern, die mit Stämmen der Azteken und Seminolen im Krieg sind. Mit Piraten und Indios im Bunde, schlagen Sie die Conquistadores. Kurz darauf bekommen Sie heraus, dass in Wahrheit nicht die Osmanen, sondern ein Geheimbund namens Zirkel von Ossus hinter all dem steckt.



Kampagne 2
In der zweiten Geschichte starten Sie in den britischen Kolonien als John Black, Morgans Enkel. Bald darauf greifen Indianer und Söldner in englischen Uniformen Ihre Heimat an. Die Söldner gehören zum Zirkel von Ossus, der bereits Ihrem Großvater Ärger gemacht hat. Mit überlebenden Siedlern und Ihren Indianerfreunden vom Stamme der Irokesen schlagen Sie die Aggressoren jedoch zurück. Während der Kämpfe stehen Sie zuerst auf Seiten der Franzosen, die sich mit England bekriegen. Später gehen Sie einen Bund mit britischen Truppen ein, die den Zirkel von Ossus vernichten wollen.



Kampagne 3
Wieder hundert Jahre später stehen Sie als Amelia Black – der Ururenkelin von Morgan Black – im Wilden Westen Ihre Frau. Gegen den Widerstand der mexikanischen Armee sollen Sie eine Eisenbahnlinie bauen. Freundliche Komantschen und Major Cooper von der US-Kavallerie stehen Ihnen zur Seite. Da taucht der Zirkel von Ossus erneut auf und will Ihnen die Suppe zum dritten Mal versalzen. Die wilde Verfolgungsjagd führt Sie über die Anden, wo Sie mit Inkas dem Zirkel und deren Verbündeten aus Russland den Rest geben ... Womit die seltsame Geschichte dann auch ein Ende nimmt.

PC Games präsentiert die vier besten Missionen aus Age of Empires 3



Akt 1, Mission 3: Piraten!

Die Mission beginnt mit einer brillanten Zwischensequenz: Freibeuter attackieren Ihre kleine Flotte, nur Ihr Flaggschiff entkommt dem Gemetzel. Mit den verbliebenen Leuten bauen Sie auf der nahen Insel eine Siedlung, Flotte und Armee auf. Denn die Piraten sind nah und müssen erst bezwungen werden, bevor Sie weiter segeln können. Bevor Sie das Piratennest ausheben, nehmen Sie noch zwei weitere Inseln ein.





Akt 2, Mission 5: Die großen Seen

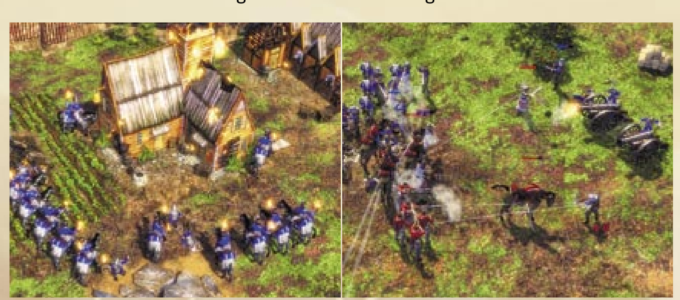
Sie arbeiten sich mit Ihrer Söldnertruppe in das Herz Nordamerikas vor, um die Einheiten des Zirkel von Ossus zu stellen. Zuerst bauen Sie eine eigene Siedlung auf dem Ostufer auf und vertreiben die dort stationierten Zirkel-Truppen mithilfe treu ergebener Indianer. Darauf trifft eine verbündete Flottille ein, die Ihnen beim Übersetzen auf das Westufer hilft. Jetzt brennen Sie nur noch die feindliche Festung nieder.





Akt 1, Mission 8: Jungbrunnen?

Morgan Black scheint am Ziel zu sein: Der Jungbrunnen soll auf der zum Greifen nahen Insel liegen. Allerdings stehen der Zirkel von Ossus und der Verräter Alain mit seiner Knochengarde zwischen Ihnen und dem Eiland. So überrennen Sie erst eine feindliche Siedlung und erobern eine in der Nähe befindliche Superkanone. Mit ihr stellen Sie die Seehoheit und die Vernichtung des vermeintlichen Jungbrunnens sicher.





Akt 3, Mission 7: Die letzte Schlacht der Inkas

Nach 300 Jahren sucht der Zirkel von Ossus immer noch nach dem Jungbrunnen. Sie sollen verhindern, dass er ihn findet – wenn der Brunnen wirklich noch existiert. Über die Anden verfolgen Sie die Männer des Zirkels, die mit Russland im Bunde stehen. Freundliche Inkas helfen Ihnen aber gegen die Bedrohung, sodass Sie schnell eine waffenstarrende Armee besitzen und den Feind aus dem Felde schlagen.



Leicht und locker oder Krampfattacke – wie steuert sich Age of Empires 3?



1 Wie üblich können Sie Einheiten auf Tastenkürzel (Zahlen 1 bis 9) legen. Wählen Sie Soldaten aus und drücken Sie zum Beispiel „Strg“ und „1“.

2 Die Einstellungs-, Lade- und Speicheroptionen rufen Sie über die Schaltfläche am Bildrand rechts oben auf.

3 Auf der Minimap verfolgen Sie die Bewegungen der Einheiten. Sie können auch einstellen, ob der Gegner in Rot oder in der Farbe seiner Nation dargestellt wird. Einheiten können Sie hier ebenfalls bewegen, indem Sie diese auswählen und einfach auf den Zielort auf der Minimap klicken.

4 Über diese Schaltfläche erreichen Sie Ihre Heimatstadt. Welche das ist, erkennen Sie an der abgebildeten Flagge. Blinkt die Fläche und steht im Kästchen daneben eine Zahl, sind Nachschublieferungen verfügbar.

5 Diese Fläche zeigt an, wie viele Ressourcen (Nahrung, Holz und Münzen) Sie aktuell besitzen. Links daneben ist die Anzahl der Dorfbewohner angezeigt, die aktuell diese Ressource beschaffen. Die unterste Zeile meldet, ob Siedler gerade ohne Arbeit sind. Klicken Sie auf die Ziffer, werden Sie automatisch zu den Arbeitslosen hingeführt.

6 In der Mitte der Steuerkonsole sind die im Moment von Ihnen ausgewählten Einheiten abgebildet. Haben Sie verschiedene Typen selektiert, wollen aber nur eine davon haben, lösen Sie diese mit der Tastenkombination „Umschalttaste + Linksklick“ aus der Formation heraus.

7 Haben Sie in den Optionen die „Erweiterte Formationen anzeigen“ aktiviert, können Sie hier das Einheitenverhalten manuell anpassen.

Nach der zweiten Erweiterung rauscht schließlich eine Eisenbahn durch die Karte. Einfache Faustregel: Je schneller das Verkehrsmittel, desto mehr Ressourcen fließen pro Minute auf Ihr Konto. Und das kommt besonders Ihrer Heimatstadt zugute.

Das alte Europa

Die wohl innovativste Neuerung ist die Heimatstadt, ein sicherer Hafen im alten Europa, der Nachschub in Ihre Kolonie schickt. Sie können hier weitere Siedler, Kämpfer, Ressourcen und Upgrades für Gebäude und Einheiten bestellen. Allerdings gibt es die Care-Pakete nicht umsonst, bezahlt wird mit Erfahrungspunkten. Den Nachschub kaufen Sie in Form von simulierten Spielkarten. Haben Sie genügend Punkte für eine Nachschublieferung zusammen, suchen Sie sich in der Heimatstadt eine Karte aus. Nach Ablauf von zwölf Sekunden erscheint die Bestellung in Ihrer Kolonie. Setzen Sie Rohstoff- und Upgrade-Karten geschickt ein, fällt der Wechsel zu neuen Zeitaltern wesentlich leichter. Lassen Sie sich Militäreinheiten schicken, können Sie Ihre Gegenspieler frühzeitig angreifen. (Mehr zu den Heimatstädten auf Seite 88.)

Drei Spielmodi

Neben der klassischen Kampagne bietet **Age of Empires 3** obligatorische Sofortgefechte gegen KI-gesteuerte Gegner. Bis zu acht Parteien können auf 15 verschiedenen Spielkarten miteinander antreten. Die malerischen Schauplätze reichen vom verschneiten Yukon über karibische Inseln bis zu südamerikanischem Hochland. Acht verschiedene Völker sind wählbar: Deutsche, Engländer, Franzosen, Spanier, Holländer, Portugiesen, Russen und Osmanen. Die Schwächen und Stärken der Völker orientieren sich an historischen Eigenheiten. So verfügt Deutschland über Elite-Dorfbewohner, die doppelt so schnell arbeiten wie normale Siedler, in der Bevölkerungsstatistik aber nur als einzelne Arbeiter zählen. Engländer besitzen dagegen eine starke Flotte und können als einzige Nation Langbogenschützen ausbilden.

Zeit für Helden

Die Ensemble Studios spendieren **Age of Empires 3** waschechte Helden. Allerdings sind diese nicht so mächtig wie ihre Kollegen aus **Age of Mythology** oder **Warcraft 3**. Die Haudegen besitzen lediglich ein paar zusätzliche Fähigkeiten wie Heilkräfte oder gezielte Schüsse. Viel wichtiger ist, dass Helden zwei bedeutende Gebäude errichten können: Handelsposten und Dorfzentren. Letzteres ist besonders wichtig, da Dorfbewohnern diese Fähigkeit fehlt. (oh)



SEESCHLACHT In einigen Missionen kommt es zu gewaltigen Seeschlachten. Einzig die schlechte Wegfindung nervt bei den bombastischen Auseinandersetzungen.

MILITÄR Neben dem Siedlungsbau ist das Ausheben einer großen Armee die wichtigste Aufgabe für den Spieler. Glücklicherweise stürzt dabei die Performance nicht ab.

IM WETTBEWERB

COSSACKS 2 NAPOLEONIC WARS TEST IN PCG 06/05	EMPIRE EARTH 2 TEST IN PCG 06/05	AGE OF EMPIRES 3 TEST IN PCG 12/05
	TECHNIK	
AUSREICHEND (65%)	**BEFRIEDIGEND** (78%)	**SEHR GUT** (91%)
+ Mit Liebe gestaltetes 3D-Terrain + Extrem viele Einheiten darstellbar – Nur 2D-Pixelmännchen – Explosionen sind unspektakulär	+ Schön umgesetzte Grafikeffekte + Große Gebäude- und Einheitenvielfalt + Schnelle und effektive Steuerung – Kamerabewegung eingeschränkt – Eintönige und detailarme Texturen	+ Erstklassige Grafik + HDRR-Unterschützung für Geforce 6/7 + Gelungene Synchronisation + Viele verschiedene Soundsamples – Keine EAX-Sound-Unterstützung
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (78%)	**GUT** (82%)	**GUT** (89%)
+ Große Armeen geben Feldherrengefühl + Riesige Schlachten + Stimmige Kampagne – Keine Videosequenzen – Sound-Untermalung schlecht	+ Viele unterschiedliche Nationen + Historisch angehauchte Kampagne – Einheiten-Synchronisation nervt zuweilen – Story nur in Form von Standbildern – Landschaft nicht stimmig	+ Stimmige Völker + Natürlich wirkende Spielwelt + Schön inszenierte Zwischensequenzen – Nur ein einziges Musikstück – Storyline der Kampagne unglaubwürdig
	SPIELDESIGN	
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (81%)	**GUT** (88%)
+ Solide künstliche Intelligenz + Viele verschiedene Spielmodi + Interessanter Wirtschaftskreislauf – Nur wenig verschiedene Truppentypen – Kampagne nur mäßig	+ Tutorial für leichten Spieleinstieg + Sechs Schwierigkeitsgrade + Einige richtungsweisende Ideen – Viele nutzlose „Füller“-Einheiten	+ Ausgeprägter Wirtschaftskreislauf + Gutes Einheiten-Balancing + Heimatstadt – Einige Missionen sind öde – Wegfindung der Schiffe fehlerhaft
	MULTIPLAYER	
GUT (82%)	**GUT** (89%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Mehrspielergefechte historischen Ausmaßes + Ordentliches Internet-Portal + Ladder-Modus – Risikomodus nicht unterstützt	+ Große Auswahl an Spielmodi + Mitgelieferter Editor + Viele Einstellungsmöglichkeiten	+ Extrem spannende Mehrspielergefechte + Unterstützung für LAN & Internet + Eigenes Internet-Portal + Abwechslungsreiche Mehrspielerkarten – Nur zwei Modi (Deathmatch, Vorherrschaft)
	SPIELSPASS	
BEFRIEDIGEND (78%)	**GUT** (87%)	**GUT** (89%)

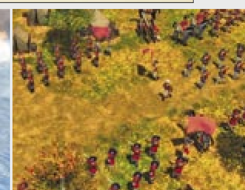
MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT – NEUTRAL – FRUSTRIERT; 15 STD. 30 STD. 45 STD. 60 STD.

Cossacks 2	Empire Earth 2	Age of Empires 3
Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 35 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden



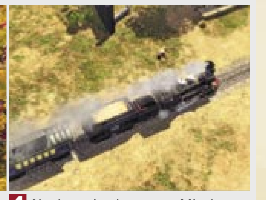

1 Nach dem appetitanregenden Tutorial mit Musketen und Kanonen beginnen Sie in der Kampagne mit Rittern und Bogenschützen im Kampf gegen die Osmanen.



2 Haben Sie das alte Europa abgehakt, geraten Sie in der Karibik in spannende Kämpfe mit Freibeutern und gierigen Conquestadores – sehr spannend.

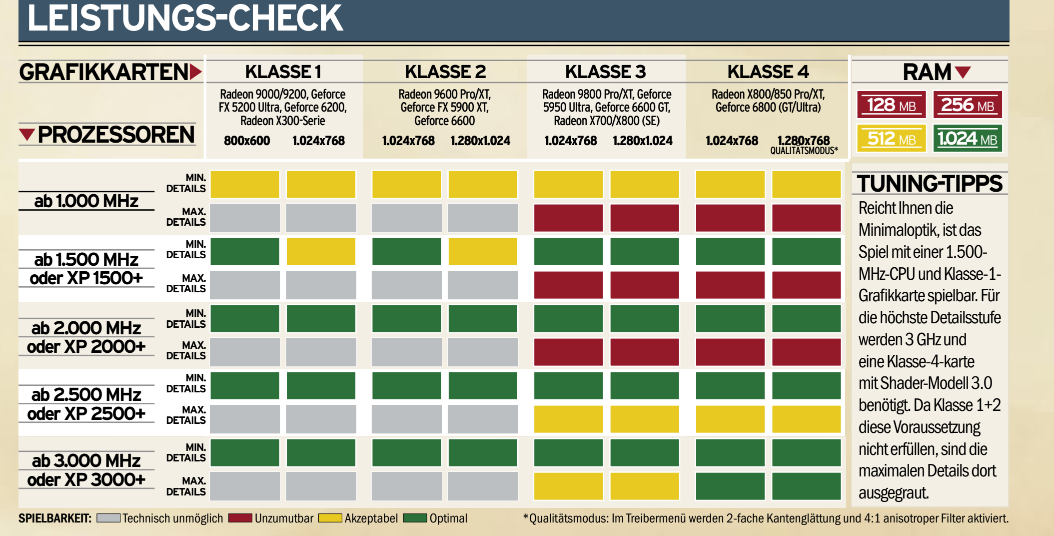


3 Die zweite Kampagne spielt während der spannenden Kolonialkriege zwischen England und Frankreich. Dabei stoßen Sie sogar auf George Washington!



4 Nach zwei gelungenen Missionen mit kriegslüsternen Mexikaner und der Eisenbahn geht es wieder in die Karibik. Das Wild-West-Szenario war schöner …

LEISTUNGS-CHECK



GRAFIKKARTEN ▸ / ▾ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▾: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Reicht Ihnen die Minimaloptik, ist das Spiel mit einer 1.500-MHz-CPU und Klasse-1-Grafikkarte spielbar. Für die höchste Detailsstufe werden 3 GHz und eine Klasse-4-karte mit Shader-Modell 3.0 benötigt. Da Klasse 1+2 diese Voraussetzung nicht erfüllen, sind die maximalen Details dort ausgegraut.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

AGE OF EMPIRES 3

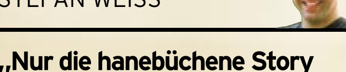
CA. € 50,-
04.11.2005

OLIVER HAAKE

„Ensemble sei Dank: Trotz vieler Neuerungen wurde das Age-Flair nicht verwässert.“

Gott sei Dank, es ist ein echtes **Age of Empires**! Ich hatte schon befürchtet, dass die vielen Neuerungen das so geliebte **Age**-Flair verwässern würden. Aber nix is: Heimatstadt und Änderungen am Wirtschaftskreislauf fügen sich so harmonisch ein, als hätten sie schon immer dazu gehört. Besonders die Mehrspielerpartien haben dadurch mehr Pfiff bekommen.Nur mit der Kampagne werde ich nicht richtig warm. Okay, die Vorgänger haben in diesem Punkt auch nicht brilliert, aber die absurde Geschichte um geheime Zirkel und Piraten gehören nicht in ein **Age of Empires**-Spiel.

STEFAN WEISS



„Nur die hanebüchene Story und einige Designschwächen trüben das Gesamtbild.“

Im Kampagnenmodus von **Age of Empires 3** halten sich Licht und Schatten die Waage. So treiben Sie erst mit Amelia Black den Eisenbahnbau im Westen voran und bekämpfen dabei wildgewordene Mexikanerhorden. Das funktioniert genauso gut wie die tollen Seegefechte in der Karibik – alles mit Wahnsinnsgrafik (HDRR-Technologie!) und klasse Soundeffekten zubereitet. Doch dann die Schnitzer im Missionsdesign und die hanebüchene Story. So etwas verdirbt den Spielgenuss. Da stürze ich mich lieber auf den (fast) perfekten Mehrspielermodus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ensemble Studios
Titel vom selben Entwickler:
- Age of Mythology (92)
- Age of Kings (92)
- Age of Empires - Der Aufstieg Roms (83)

Publisher: Microsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Sehr schöne Grafik
+ Stimmungsvolle Spielwelt
+ Dutzende verschiedene Einheiten
+ Erstklassig für Mehrspielerpartien
– Mäßige Einzelspielerkampagne

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
89	**Grafik**	Sehr gut (91)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Sehr gut (92)

Die Heimatstadt

Das mit Abstand wichtigste Feature von Age of Empires 3 ist die Heimatstadt. Von hier bekommen die Kolonisten alles, was sie zum Überleben brauchen.

Manufaktur

Die Manufaktur bietet Upgrades für die verschiedenen Arbeitsfelder: Dorfbewohner sammeln Holz, Nahrungsmittel oder Geldstücke schneller [1], Fischerboote fangen effizienter [2]. In jeder Sparte gibt es Upgrade-Stufen. Die Nahrungssammlung wird per „Nahrungsspeichern“ [3] erst erhöht und mit den Karten „Nachhaltige Landwirtschaft“ [4] und „Kühltechniken“ [5] weiter beschleunigt. Arbeiter und Planwagen errichten Gebäude zudem schneller, wenn Sie die Karte „Steinmetze“ [6] benutzen.

Heimathafen

Durch die Nachschubkarten des Hafens bekommen Sie Unterstützung durch Piraten [1] und neue Schiffe der Typen Karavelle, Galeone, Fregatte, Mörser- oder Kaperschiff [2]. Je nach Spielpartei können Sie auch verschiedene Söldner anheuern. Während Franzosen Schwarze Reiter aus Deutschland [3] oder Schweizer Pikeniere [4] anwerben können, haben Spanier auf asiatische Kämpfer Zugriff. Upgrades komplettieren die Kartenpalette. Engländer können beispielsweise ihr Kriegsschiffkontingent durch die Karte „Admiralität“ erhöhen.

Militärakademie

Hier kaufen Sie Militäreinheiten wie Plänkler [1] und Upgrades zur Verbesserung von Ausrüstung oder Fähigkeiten Ihrer Kämpfer. Spielen Sie beispielsweise die Karte „8 Plänkler“ [2] aus, bekommen Sie acht Infanteristen der Plänklerklasse geliefert. Allerdings können Sie diese Karte pro Spiel nur einmal ab dem vierten Zeitalter einsetzen. Upgrade-Karten wie „Weiterentwickelte Artillerie“ [3] wandelt Ihre Falkonette-Kanonen in schlagkräftigere Feldgeschütze um, Mörser werden zu Haubitzen.

Handelsposten

Kaufen Sie hier Nachschubkarten, um schnell an große Menge Ressourcen zu kommen. Durch die Karte „Truhe mit 300 Münzen“ [1] bekommen Sie 300 Goldeinheiten geliefert. Holz- oder Nahrungskarten [2] sind natürlich auch verfügbar. Auf kleine Ressourcenmengen haben Sie bereits im ersten Zeitalter Zugriff, Karten mit größeren Mengen kommen erst in späteren Spielstufen [3]. Neben Ressourcen können Sie auch Wundheiler [4] oder Planwagen [5] zum Bau von Stadtzentren kaufen.

Kathedrale

Hier steht eine breite Palette an Upgrade-Karten zur Auswahl. Wichtige Karten wie die „Weiterentwickelte Mühle“ [1] erhöhen die Nahrungsproduktion. Ein großer Vorteil, da Sie diese Karte bereits im ersten Zeitalter spielen können und so schnell an viel Nahrung gelangen. Durch andere Karten wie „Indianerverträge“ [2] bekommen Sie kostenlose Indianerkrieger, durch Karten wie „Grenzverteidigungsanlagen“ [3] oder „Fort“ [4] erhalten Sie Planwagen, mit denen Sie kostenlos bestimmte Gebäude aufstellen können.

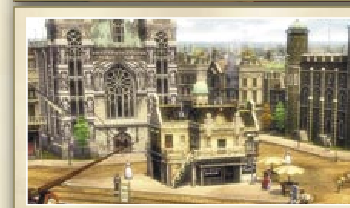
Die Heimatstadt ist das Rückgrat Ihrer Kolonie. Von hier bekommen Sie Nachschublieferungen, welche die Wirtschaft ankurbeln oder das Militär stärken. Die einzelnen Lieferungen werden mit Erfahrungspunkten bezahlt, die Sie auf dem neuen Kontinent durch Kämpfe, Siedlungsbau und Entdeckungen erhalten. Während einer Partie erreichen Sie die Heimatstadt über eine Schaltfläche rechts neben der Minimap. Reichen die Punkte für eine Lieferung aus, blinkt die Fläche. Nachschublieferungen kaufen Sie in Form von virtuellen Spielkarten, die Sie auf so genannten „Decks“ zusammenstellen – eine Anleihe bei Trading-Card-Spielen wie **Magic: The Gathering**. Die maximal 20 Karten umfassenden Decks können Sie frei mit Nachschubkarten bestücken, um zwischen verschiedenen Strategien zu wählen (siehe dem Heft beiliegendes **AoE**-Booklet, S. 5). Insgesamt gibt es rund hundert verschiedene Karten, die Sie jeweils nur einmal pro Deck platzieren dürfen; so sind unfaire Kombinationen mit 20 Kanonenkarten nicht möglich. Neue Karten kaufen Sie nach beendeten Spielen, wenn Sie genügend Erfahrungspunkte für Ihre Stadt eingesammelt haben. Städte besitzen nämlich auch Levels und steigen durch häufige Spiele auf. Hochwertige Nachschubkarten wie „Schwere Befestigungen“ setzen zudem bestimmte Stadt-Levels voraus, damit Sie diese für Ihr Deck kaufen können. Ein Stadt-Level steigt automatisch durch das Sammeln von Erfahrungspunkten. Wichtig: Viele Karten lassen sich erst ab einem bestimmten Zeitalter ausspielen. Haben Sie beispielsweise die für Stadt-Level 1 geeignete Karte „7 Plänkler“ gekauft, dürfen Sie diese erst ab der dritten Epoche „Festungszeitalter“ einsetzen. Grundlegende Karten wie das Technologie-Upgrade „Weiterentwickelte Mühlen“ können Sie schon ab dem „Entdeckungszeitalter“ ausspielen. Außerdem lassen sich einige Exemplare unendlich oft benutzen, andere nur einmal pro Partie. Die einmaligen Karten verschwinden nicht auf Nimmerwiedersehen, im nächsten Spiel stehen sie Ihnen wieder zur Verfügung.

Heimatstädte können Sie prinzipiell unendlich viele bauen. Es macht aber einen Unterschied, ob Sie die Kampagne, Sofortgefechte oder im Multiplayer-Modus spielen. In der Kampagne gibt es durch die Storyline vorgegebene Städte wie St. Louis oder Boston, die nur hier und auch nur in manchen Missionen zum Einsatz kommen. Für Sofort- und LAN-Gefechte legen Sie beliebig viele Heimatstädte der acht verschiedenen Nationen an. Spielen Sie über das Internet (Ensemble Studios Online; ESO), kann der Spieler ebenfalls Heimatstädte errichten, die auf dem ESO-Server gesichert werden, um Manipulationen auszuschließen.

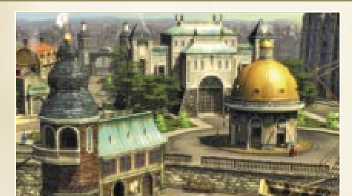
Fehler im System

Sie haben die Möglichkeit, Einzelspielerpartien gegen die einfache KI-Stufe zu spielen, in denen der Computer nicht angreift. So lassen sich gefahrlos Handelsrouten aufbauen und Erfahrungspunkte für die Heimatstadt sammeln. Sie brauchen dabei nicht mal am PC sitzen, die Methode funktioniert von allein. Cheater freuen sich. (oh)

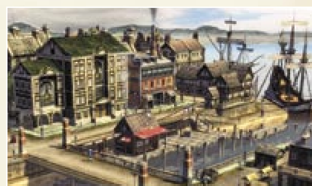
Stärken und Schwächen der acht verschiedenen Heimatstädte



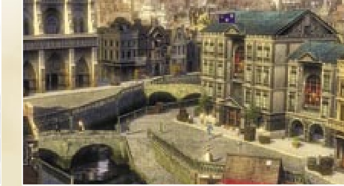
England
Die englische Heimatstadt bietet lukrative Upgrades für Marine, Viehzucht und klassische Landeinheiten wie Langbogenschützen, Kürassiere und Grenadiere.



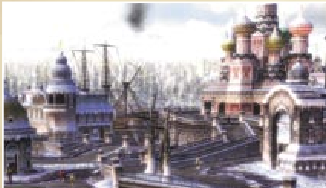
Deutschland
Deutschlands Stärken liegen bei den Reitern. Dazu können Sie sich verschiedene Söldner oder Elite-Dorfbewohner mit doppelter Arbeitskraft schicken lassen.



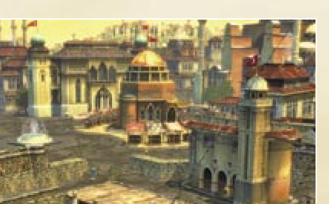
Holland
Holländer verfügen über viele Indianer-Upgrades. Dazu kann Oranje ab dem Entdeckerzeitalter Banken bauen, mit denen sich unendlich viele Münzen produzieren lassen.



Frankreich
Die Franzosen setzen auf Upgrades für indianische Verbündete. Dazu kommt eine breite Palette an verschiedenen Kavallerietypen wie Husaren oder Kürassiere.

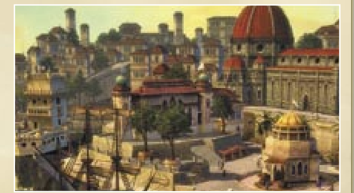


Russland
Russische Kosaken und schwere Artillerie sind der Osteuropäer liebste Waffengattungen. Oder Sie lassen sich orthodoxe Priester als Heiler nach Amerika schicken.



Osmanen
Die Osmanen greifen auf ein breites Artillerieangebot zurück. Upgrades zur schnelleren Ausbildung von Kanonen-Crews erhöhen zudem das Spieltempo.

Spanien
Spanier setzen auf Lanzenträger und ihre Armada aus Galeonen. Die spanische Inquisition ist als Upgrade auch enthalten und erhöht die Sichtweite der Einheiten.



Portugal
Das portugiesische Arsenal setzt sich aus Musketieren, Cassadores und Dragonerreiterei zusammen. Wirtschaftlich hat Portugal bei der Fischerei große Vorteile.



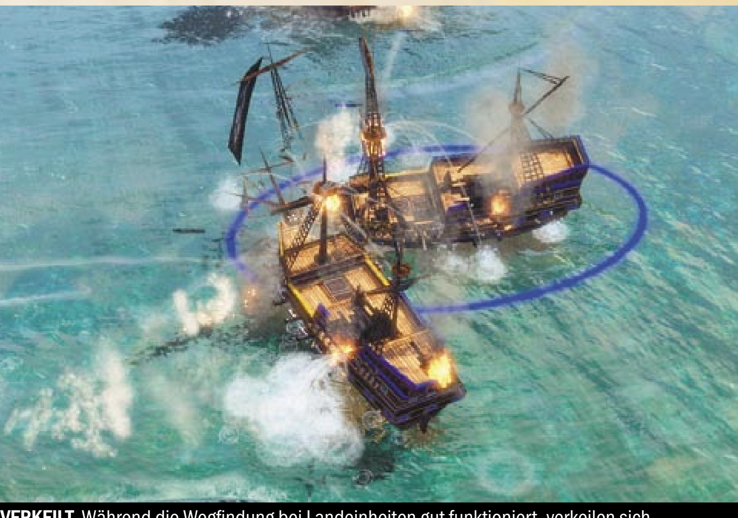


FORMATION Schalten Sie Ihre Einheiten auf defensiv, bilden sie ein Karree und bleiben auf der Stelle stehen. Eine praktische Methode, wenn Sie Kanonen schützen wollen.



ÜBERRANNT Ungeschützte Artillerie ist ein gefundenes Fressen für Feindtruppen. Infanteristen entrichten allerdings einen hohen Blutzoll, Reiter sind besser dafür geeignet.

BOLLWERK Befestigungen wie Forts und Türme verlangsamen starke Gegner zwar, können sie aber nicht völlig aufhalten. Gebäude dienen also nur der Unterstützung.



VERKEILT Während die Wegfindung bei Landeinheiten gut funktioniert, verkeilen sich Seeeinheiten regelmäßig. Oft müssen Sie die Schiffsknäuel mühsam von Hand entwirren.

KI, Wegfindung und Balancing

Entscheiden nur Grafik, Story und Missionsdesign über die Qualität eines Strategiespiels? Nein, Faktoren wie KI, Wegfindung und Einheiten-Balancing sind mindestens ebenso wichtig.

Bei **Age of Empires 3** zeigt sich in den ersten Spielminuten, dass die Wegfindung der Landeinheiten gelungen ist. Schicken Sie Truppen beispielsweise über die ganze Spielkarte, kommen Sie in der Regel ohne Umwege am Zielpunkt an. Das bedeutet allerdings auch, dass die Einheiten blindlings durch feindliche Stellungen laufen, wenn sich auf dem Weg Gegner befinden. Dazu blockieren sich Einheiten gegenseitig, wenn sie dicht gedrängt auf einem Haufen stehen. Beispiel: Wollen Sie aus der Mitte einer Infanteriegruppe Ihren Helden herausholen, müssen Sie erst die im Weg befindlichen Soldaten wegbewegen – das nervt. Es geht auch anders, siehe **Cossacks 2: Napoleonic Wars**: Ziehen Sie bei diesem Spiel Einheiten durch eigene Reihen, wird schön Platz gemacht. Auf See geht es bei **Age of Empires 3** zudem schnell chaotisch zu. Wir hatten in unseren Tests wiederholt Probleme, größere Flotten in einem Pulk zu bewegen. Oft verkeilen sich Gruppen aus nur fünf Schiffen und sind von Hand zu entflechten.

Künstliche Intelligenz

Um die künstliche Intelligenz umfassend zu bewerten, muss man zum einen prüfen, wie gut der Computergegner spielt und wie schlau sich die eigenen Einheiten verhalten. Bei **Age of Empires 3** ist die Gegner-KI je nach Schwierigkeitsgrad Kinderkram bis Profi. Stellen Sie den leichten Schwierigkeitsgrad ein, greift der Gegner Sie so gut wie nie an. Setzen Sie den Schwierigkeitsgrad auf „Hoch", branden Angriffswellen sturmflutartig gegen Ihre Mauern. Allerdings scheint die KI auf schwerer Stufe zu schummeln: Sie kann mit gleich vielen Arbeitern wesentlich mehr bauen, was auf eine höhere Ressourcenförderung schließen lässt. Auf der mittleren Stufe ist der Computer fordernd, aber mit etwas Erfahrung problemlos zu schlagen. Taktische Varianten kennt die **Age of Empires 3**-KI nicht. Sie greift auf allen Stufen immer mit den gleichen Truppentypen an, nur die Frequenz der Attacken und Armeegröße ändern sich.

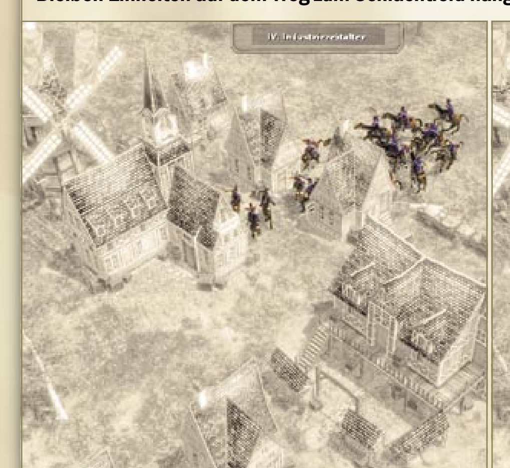
Ärger bereiten die eigenen Truppen. Oft büchsen Ihre Männer aus, sobald sie einen Gegner entdecken. Der Spieler kann das Verhalten auf defensiv stellen, aber erst wenn er die Schaltfläche „Erweiterte Formationen anzeigen" unter den Spieloptionen aktiviert hat. Stellen Sie Ihre Truppen auf Verteidigung, nehmen sie automatisch eine Karree-Formation ein, was unvorteilhaft ist, wenn Ihre Musketiere als Schützenlinie die Front halten sollen. Die Formationen sind außerdem nicht separat wählbar, sondern an das Verhalten der Truppen gekoppelt. Aggressiv bedeutet Schützenlinie, defensiv Karree. Zwischen den genannten Schlachtformationen und der Marschkolonne schalten die Einheiten automatisch hin und her. Ist eine gegnerische Einheit oder ein feindliches Gebäude in Sicht, wechseln Sie – je nach Vorgabe – automatisch von Kolonne zur Schützenlinie oder zum Karree.

Das Balancing

Hier haben die Ensemble Studios ganze Arbeit geleistet. So weit wir feststellen konnten, gibt es aktuell keine übermächtige Einheit, die alle anderen Truppentypen dominiert. Sicher, Plänkler sind hervorragende Schützen und mit Ulanen oder Lanzenreitern besitzen Sie schlagkräftige Kavalleristen. Erste Multiplayer-Testspiele über das Ensemble Online System (ESO) zeigen zudem, dass Kavallerie besonders im späteren Verlauf einer Partie (late game) sehr effektiv ist. Ausgiebige Balancing-Tests beweisen jedoch, dass 50 Reiter von 100 Musketieren geschlagen werden – wenn beide Parteien etwa auf dem selben Upgrade-Stand sind und Sie die Musketiere auf Nahkampf einstellen. Das Verhältnis ist also ausgeglichen, da ein Reiter etwa doppelt so viel kostet wie ein Musketier. (oh)

PC-Games-Wegfindungs-Test

Bleiben Einheiten auf dem Weg zum Schlachtfeld hängen, ist auch die größte Armee verloren. PC Games macht den Test.







Betreten der Engstelle
Wir schicken einen Kavallerietrupp quer durch eine Siedlung mit eng stehenden Gebäuden. Die Einheit stellt sich automatisch in Marschkolonne auf und zieht nacheinander in die Siedlung ein.

Durchreiten der Stadt
Nur eine Sekunde später ist die Truppe schon halb durch die Siedlung. Kein Reiter ist stehengeblieben, die Änderung der Formation lief wie geschmiert. Gleiches haben wir auch bei anderen Einheitentypen festgestellt.

Verlassen der Siedlung
Ist die Engstelle passiert und der Zielpunkt erreicht, stellen sich die Reiter automatisch in Schlachtreihe auf. Unsere Note: sehr gut! Genau wie bei **Age of Kings** bleiben die Einheiten nur extrem selten hängen.

PC-Games-Balancing-Test

In dutzenden von Testdurchgängen haben wir verschiedene Kombinationen gegeneinander antreten lassen. Hier drei Beispiele.



50 Plänkler gegen 50 Musketiere
Nach wenigen Sekunden ist klar: Die Plänkler richten im Fernkampf spürbar mehr Schaden an und so schwindet die Musketiertruppe langsam dahin. Am Ende haben die Plänkler gerade mal 25 Prozent Verluste.



25 Imperiale Gendarme gegen 50 Musketiere
Am Ende dieser Begegnung sind alle Reiter ausgeschaltet, sieben mit Bajonett bewaffnete Musketiere leben noch. Die Imperialen Gendarme sind aber mehr als doppelt so teuer wie die Musketiere.



Je 25 Plänkler/Musketiere gegen 25 Imp. Gend.
Im Vergleich zur vorherigen Begegnung fällt das Ergebnis deutlicher aus. Die Musketiere stoppen die Reiter im Nahkampf, während die geschützten Plänkler (links) unablässig schießen.

Dem Spielspaß auf der Spur

PC Games will es genau wissen: Wie viele unterhaltsame Stunden strategischer Meisterklasse bieten die Kampagnen von Age of Empires 3? Oder gibt es auch Hausmannskost?

Ein Titel wie **Age of Empires 3** weckt natürlich sehr hohe Erwartungen bei den Spielern. Die Konkurrenz bei Echtzeitstrategiespielen ist derzeit recht groß. PC Games hat sich daher die drei Einzelspielerkampagnen unter die Lupe genommen und alle Missionen eingehend auf Spielspaß geprüft. Die Überraschung ist groß: Es wechseln sich regelmäßig absolut spannende Szenarien mit langweiligen Pausenfüllern ab. Vor allem in der dritten Kampagne enttäuscht der kurze Auftritt des Wilden Westens und mit der Eisenbahntechnologie bestreiten Sie gerade mal zwei Missionen. Das ist nicht viel. Dabei wären wir gern mit Indianern auf Büffeljagd gegangen oder hätten Siedlertrecks gegen wütende Apachen verteidigt. Aber lesen Sie selbst, was im Einzelspielermodus top und was ein Flop ist. Keine Frage, **Age of Empires 3** ist ein Garant für viele unterhaltsame Stunden, doch es fehlt eine glaubwürdige Story und hier und da gute Missionen.

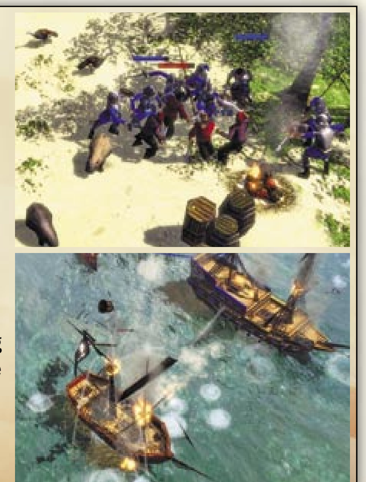


Akt 1 (Mission 3), Piraten!

Basisbau, Seegefechte, Schatzsuche, Eroberungskampf – so soll ein Strategiespiel sein!

Autsch, gleich zu Beginn rammen uns feindliche Feuerschiffe der Piraten. Mit knapper Not dem feuchten Grab entkommen, gründen wir mit einer Hand voll Männer und einem Planwagen eine Siedlung auf der nächstbesten Insel. Die Basis wächst langsam und dank des Hafens erreichen uns Schiffe aus der Heimat. Erste Erkundungen enden im Fiasko – die feindliche Piratenflotte versenkt unsere Schiffe und ein erster Landungsversuch geht gnadenlos schief. Aufgeben? Niemals! Jetzt erst so richtig angespornt, stellen wir eine noch größere Invasionsarmee zusammen – der zweite Anlauf gelingt.

Fazit: Bei dieser Mission müssen Sie erstmals so richtig zeigen, was ein kluger Stratege draufhat. Mehr davon!

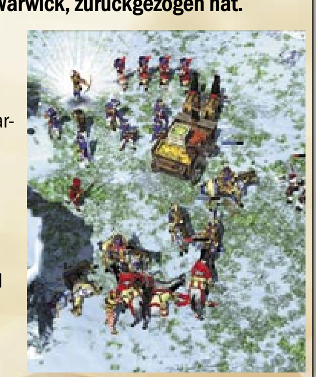


Akt 2 (Mission 7), Warwicks Festung

Ohne regulären Rohstoffabbau muss der Spieler seine Basis hochziehen und eine stark befestigte Anlage zu Kleinholz verarbeiten, in die sich der Schurke des zweiten Aktes, Warwick, zurückgezogen hat.

Keine leichte Aufgabe, die uns hier gestellt wird. Die gegnerischen Wagenladungen gewinnen wir anfangs eher mühsam in anstrengenden Scharmützeln, während Warwicks Truppen bereits munter unser Lager angreifen. Endlich ist der Epochenwechsel erreicht und wir können ein Fort errichten. Jetzt wird alles gut: Die eigene Geschützgießerei produziert Artillerie, mit der wir die starken Festungsmauern einreißen und Warwick vertreiben.

Fazit: Schwere Mission mit durchschnittlichem Unterhaltungswert.



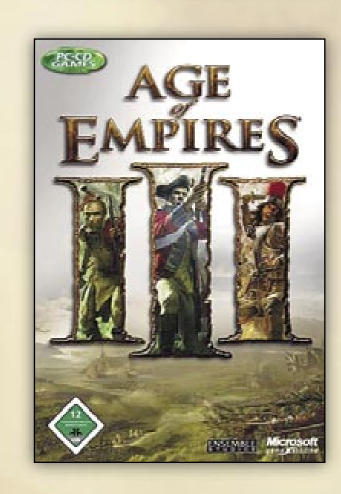
Akt 3 (Mission 6), Reise durch die Anden

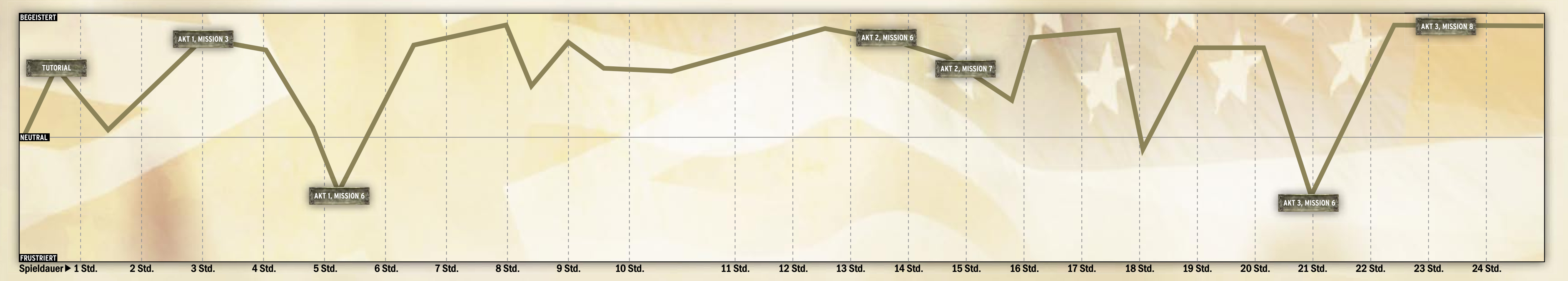
Auf der Flucht vor den Häschern der Knochengarde kämpft sich Amelia Black durch die eisige Kälte der Anden. Das Szenario klingt spannend, entpuppt sich aber als echtes Designtief.

„Nicht schon wieder so eine ‚Reise von A nach B'-Mission", geht es uns durch den Kopf. Eher gelangweilt schicken wir die kleine Heldengruppe durch die eintönige Eislandschaft. Alle paar Sekunden galoppiert ein feindlicher Reiter auf die Truppe zu. Nach zwei Gewehrsalven liegt der Späher am Boden und es geht weiter in Richtung Zielpunkt. Lediglich die vielen Schätze motivieren dazu, die Karte komplett zu erkunden, schließlich wollen wir jeden Erfahrungspunkt mitnehmen.

Fazit: Langweiliger Lückenfüller!





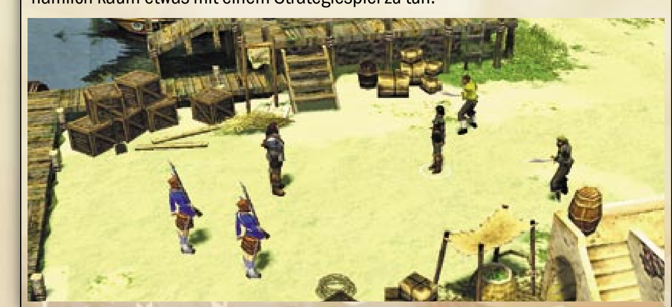


Akt 1 (Mission 6), Hilfe von einem Piraten

Lediglich 20 Minuten stehen zur Verfügung, um alle Missionsziele zu erfüllen – das bedeutet Stress pur.

„Was soll das jetzt?", fragen wir uns angesichts des merkwürdigen Szenarios. Kein echter Basisbau und ein Zeitlimit führen schnell zu herabhängenden Mundwinkeln. Die Siedlung bekommen wir komplett zur Verfügung gestellt. Die einzige Herausforderung besteht darin, möglichst schnell eine große Armee zusammenzuschustern und damit über die Insel zu stapfen – den Blick immer auf die tickende Uhr gerichtet. Und dann sollen wir auch noch Kühe einfangen, verlorenes Gold suchen und einen Indianerburschen per Kanu zu seiner Familie bringen ...

Fazit: Haben die Designer zu viel **World of Warcraft** gespielt? Diese Mission hat nämlich kaum etwas mit einem Strategiespiel zu tun.



Akt 2 (Mission 6), Respekt

Schönes Indianerszenario im Wilden Westen. Wir kämpfen auf Seiten des Lakota-Stammes für die gute Sache.

Reizvoll sind die vielen Sekundärziele, die wir erfüllen können. Das tröstet darüber hinweg, dass der strategische Anspruch der Mission nicht sonderlich hoch ist. Der Gegner greift immer aus derselben Richtung an – mit schnell errichteten Verteidigungsposten bekommen wir die Sache fix unter Kontrolle. Jetzt können wir uns daran machen, die Häuptlingstochter der Sioux zu retten und einen heiligen weißen Büffel zu befreien. Klasse: Die indianischen Einheiten, die wir in den Handelsposten ausbilden können, spielen sich richtig gut. Da fehlt eigentlich nur Kriegsgeschrei als Soundsample.

Fazit: Dank der vielen Nebenquests eine recht abwechslungsreiche Mission.



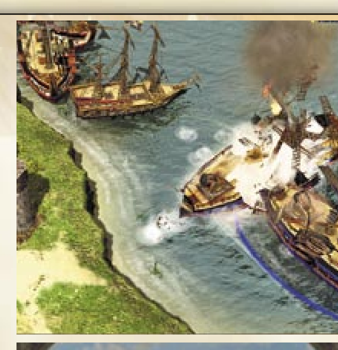


Akt 3 (Mission 8), Letzer Kampf der Knochengarde

Mit Spannung erwarten wir das Endszenario. Kämpft die Knochengarde tatsächlich bis zum letzten Mann?

Schade, die letzte Schlacht spielt nicht im Wilden Westen, sondern erneut in der Karibik. Doch sei's drum, der Missionsauftakt entschädigt uns: Eine riesige Festung der Knochengarde thront majestätisch auf einer Halbinsel. Zu Beginn fegen die Gegner das Lager unserer Verbündeten weg. In der Zwischenzeit versuchen wir verbissen, eine eigene Basis zu errichten, die den ständigen Attacken der Garde trotzen kann. Im Minutentakt ertönt das Alarmsignal und Welle auf Welle branden die „Knochenköpfe" gegen unsere Mauern. Endlich treffen die versprochenen Schiffe der Amerikaner ein. Jetzt ist es an der Zeit, mit schweren Geschützen zurückzuschlagen. Schon bald liegt die feindliche Festung in Trümmern, unsere Truppen erstürmen das Kommandogebäude der Garde. Der Feind hisst die weiße Fahne.

Fazit: Ein gelungener Abschluss des dritten Aktes.

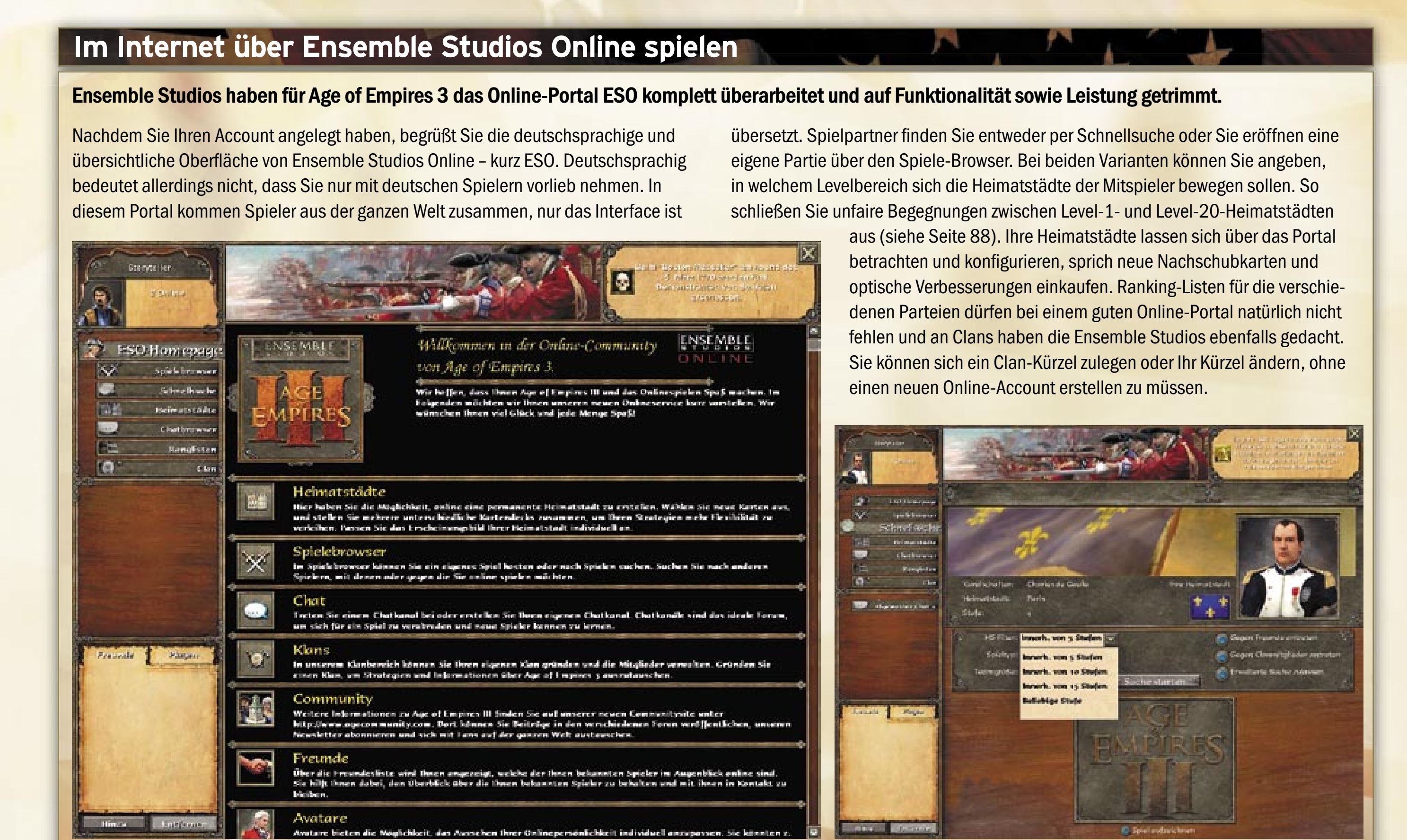






Mehrspieler-Fakten

- 2-8 Spieler (1 Spieler je CD)
- 8 europäische Völker spielbar
- 15 Karten vom Yukon bis in die Anden
- 2 Modi (Deathmatch, Vorherrschaft)
- Internet (ESO) & LAN (TCP/IP)



Im Internet über Ensemble Studios Online spielen

Ensemble Studios haben für Age of Empires 3 das Online-Portal ESO komplett überarbeitet und auf Funktionalität sowie Leistung getrimmt.

Nachdem Sie Ihren Account angelegt haben, begrüßt Sie die deutschsprachige und übersichtliche Oberfläche von Ensemble Studios Online – kurz ESO. Deutschsprachig bedeutet allerdings nicht, dass Sie nur mit deutschen Spielern vorlieb nehmen. In diesem Portal kommen Spieler aus der ganzen Welt zusammen, nur das Interface ist übersetzt. Spielpartner finden Sie entweder per Schnellsuche oder Sie eröffnen eine eigene Partie über den Spiele-Browser. Bei beiden Varianten können Sie angeben, in welchem Levelbereich sich die Heimatstädte der Mitspieler bewegen sollen. So schließen Sie unfaire Begegnungen zwischen Level-1- und Level-20-Heimatstädten aus (siehe Seite 88). Ihre Heimatstädte lassen sich über das Portal betrachten und konfigurieren, sprich neue Nachschubkarten und optische Verbesserungen einkaufen. Ranking-Listen für die verschiedenen Parteien dürfen bei einem guten Online-Portal natürlich nicht fehlen und an Clans haben die Ensemble Studios ebenfalls gedacht. Sie können sich ein Clan-Kürzel zulegen oder Ihr Kürzel ändern, ohne einen neuen Online-Account erstellen zu müssen.

Der Mehrspielermodus

Der Multiplayer-Modus ist seit jeher ein Aushängeschild der Age-of-Empires-Serie und Teil 3 kommt in dieser Disziplin locker an die Vorgänger heran.

FORMATIONEN Stellen Sie Musketiere im Karree um Geschütze auf, werden die empfindlichen Kanonen vor Kavallerieattacken besser geschützt.

SCHLACHTORDNUNG Die goldenen Culverin-Kanonen stehen weit vorn, um feindliche Geschütze zu beschießen. Infanterie gibt Deckung.

Alarm! Ihr spanischer Verbündeter wird von zwei russischen Armeen attackiert und die Verteidigung hält nicht länger stand. Im letzten Augenblick tauchen Sie in der Flanke der Angreifer auf und reiten mit Husaren die Artillerie nieder. Jetzt schnell der Infanterie in den Rücken fallen! Ihre eigenen Fußsoldaten und Kanonen hinken jedoch weit hinterher. Wird die Kavallerie reichen, um den Bedrängten Luft zu verschaffen? Die Gegner stehen schon am Rand der Siedlung und brennen Häuser nieder, harmlose Dorfbewohner fallen den russischen Soldaten reihenweise zum Opfer. Endlich trifft die Verstärkung ein und wendet das Blatt. Jedoch stellt sich heraus: Das war ein Pyrrhussieg. Wichtige Gebäude sind verloren gegangen und Ihr Alliierter hat kaum noch Dorfbewohner – ganze Ernten fallen aus. Noch so ein Gefecht und Sie beide sind verloren. Ihre Gegenspieler scheinen das zu wittern, und stehen kurz darauf mit frischen Truppen ante portas. Können Sie den Spieß erneut umdrehen? Noch ein Mal, ein einziges Mal?

Hart oder herzlich?

Wer glaubt, dass der Multiplayer-Modus von **Age of Empires 3** gemächlich dahinplätschert, hat sich geschnitten. Der neueste Teil der Serie ist deutlich actionreicher als die Vorgänger – dank der Heimatstadt. Kaufen Sie hier Nachschubkarten für Militäreinheiten und schließen Sie früh Bündnisse mit Indianern, können Sie Ihren Gegner überrumpeln. Nationen wie Russland sind für schnelle Angriffe ebenfalls nicht verkehrt. Die Osteuropäer können im Minutentakt neue Soldaten ausbilden und in den Kampf werfen.

Bevorzugen Sie eine ruhigere Spielweise? Absolut kein Problem. **Age of Empires** bietet mehr als genug zu erforschende Technologien und Gebäude, das Wirtschaftsmanagement ist so ausgefeilt wie eh und je. Lockere Partien unter Freunden sind also auch möglich.

Acht Nationen, ein Ziel

Neben dem Erobervolk der Spanier kämpft noch eine ganze Reihe weiterer Europäer um die Vormachtstellung in der Neuen Welt: England, Frankreich, Deutschland, Holland, Portugal, Russland und die Osmanen. Um die Unterschiede zwischen den Nationen feststellen zu können, müssen Sie genauer hinschauen als bei anderen Strategietiteln wie **Age of Mythology**, **C&C Generäle** oder **Warcraft 3** – schließlich handelt es sich bei allen Parteien um menschliche Völker ohne Superkräfte und -waffen. Die Gebäude gleichen sich oberflächlich, die Unterschiede liegen im Detail. Nur Russland bildet Soldaten in Außenposten aus, die üblicherweise an strategisch wichtigen Positionen aufgestellt werden und dort die Umgebung verteidigen sowie Siedlern Schutz vor Feinden geben. Tower-Taktiken sind als russischer Spieler also erste Wahl. Französische Arbeiter sind dafür fast so kampfkräftig wie normale Soldaten, weshalb sich als Franzose ein Rush anbietet – riskant, aber einen Versuch wert. Das Einheitenlimit liegt bei 200, wodurch auch Massenschlachten möglich sind. Erster Eindruck: Wie Sie auf Seite 90 nachlesen können, scheint das Balancing von **Age of Empires 3** ausgewogen zu sein. Dass eine Partei übermächtig ist, haben wir nicht festgestellt. Ganz sicher kann man aber erst in einigen Wochen sein, wenn ausreichend viele Multiplayer-Partien gelaufen sind.

LAN und Internet

Gespielt wird über das lokale Netzwerk (LAN) oder über das Internet-Portal Ensemble Studios Online (ESO). (Obwohl es sich um ein vollständiges Redesign des originalen ESO von **Age of Kings** handelt, wurde keine Ziffer 2 oder ähnliches angefügt.) An Spielmodi werden „Vorherrschaft" und „Deathmatch" angeboten. Im Erstgenannten bauen Sie Ihre Siedlung von Null auf, im Deathmatch-Modus bekommen Sie sofort alle Upgrades und massenweise Ressourcen. (oh)

BESCHUSS Die Artilleriestellung wird schwer beschossen, damit sie ihr vernichtendes Schadenspotenzial nicht ausspielen kann.

ZU SPÄT Ist der Gegner erst einmal in die Stadt gelangt, brennt er wichtige Gebäude nieder, damit Sie keine Einheiten nachbauen können.

Die Technik von Age of Empires 3

Die richtige Hardware vorausgesetzt, sieht Age of Empires 3 besser aus als jedes andere aktuelle Echtzeit-Strategiespiel. Wir zeigen und erklären die Unterschiede.







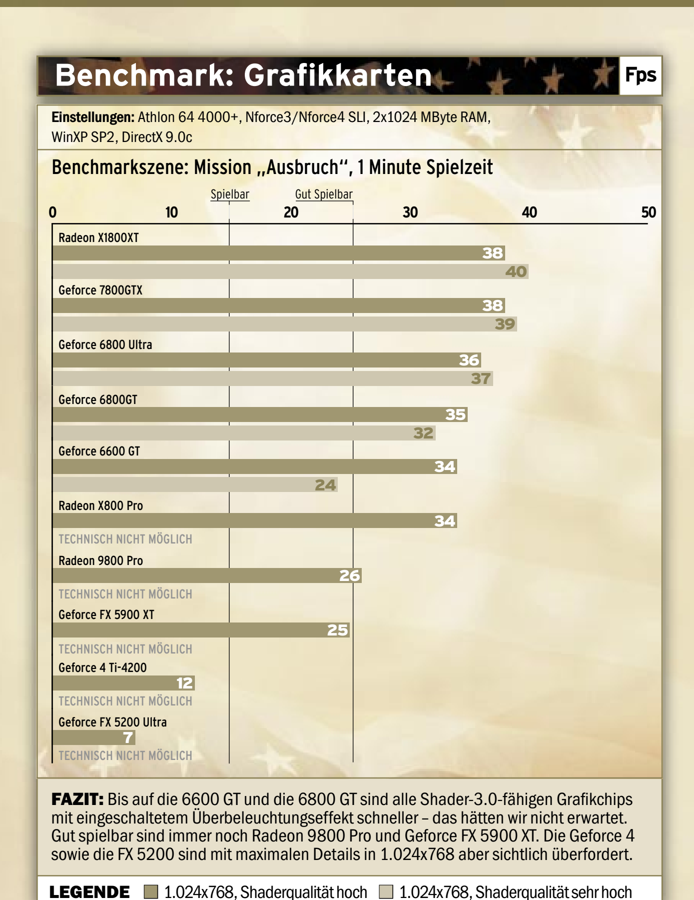


Hier sehen Sie **Age of Empires 3** so, wie Sie es von den vorab veröffentlichten Screenshots her kennen. Alle Grafikoptionen sind aktiviert und auf den höchsten verfügbaren Wert gesetzt. Unter Shaderqualität ist „Sehr hoch" ausgewählt – damit schalten Sie bei Shader-3.0-fähigen Grafikkarten den schönen Überbeleuchtungseffekt ein, der die ganze Szene in ein weiches, warmes Licht taucht. Im leicht durchsichtigen Wasser [1] spiegeln sich zudem die detaillierten Schiffe, die dicke Kanone [2] und alle metallischen Oberflächen glänzen im Sonnenlicht. Die Schatten [3] aller Objekte sind kräftig und detailliert, Einheiten wie der Reiter sehen bei näherer Betrachtung (siehe Zoom bei [4]) aus wie kleine Zinnfiguren.

Ohne Shader-3.0-fähige Grafikkarte sehen Sie dieses Bild, wenn Sie alle Details aktivieren. Die atmosphärische Überbeleuchtung ist einer deutlich kühleren Ausleuchtung gewichen, die Wasseroberfläche wirkt trotz des netten Spiegeleffektes „flacher" [1], so wie eine ganz normale Textur. Die glänzenden Metalloberflächen sind verschwunden [2]. Was einem zunächst kaum auffällt: Die Qualität der Schatten hat sich extrem verschlechtert. Der kräftige, dunkle Schatten aller Objekte ist einem blassen Fleck gewichen, anstelle von feinen Strukturen wird der Schatten grobgezeichnet auf das Wasser geworfen [3]. Dadurch verlieren vor allem die Figuren an Plastizität [4].

Wer aus Performance-Gründen die Shaderqualität auf den Wert „Mittel" setzt, muss vor allem bei der Wasserdarstellung starke grafische Einbußen in Kauf nehmen. Die spiegelnde Oberfläche wird mit dieser Einstellung komplett deaktiviert [1], dass Wasser sieht dann in etwa so aus wie in Strategiespielen der vorherigen Generation (**C&C Generäle, Codename: Panzers, Age of Mythology**). Darüber hinaus hat sich nichts an der Darstellung verändert – alle Objekte werfen immer noch einen Schatten auf sich und ihre Umgebung, Einheiten und Gebäude sind nach wie vor schön detailliert.

Besitzer älterer PCs (alles unter 2 GHz und Geforce FX 5800/ Radeon 9500) werden **Age of Empires 3** wohl so erleben: Mit verringter Auflösung auf 800x600, einer ziemlich platten Wassertextur [1], deaktivierten Schatten [2] und Polygon-reduzierten Einheiten [3]. Unter Shaderqualität muss man dazu lediglich „Niedrig" auswählen, die Schatten ausschalten und den Schalter „Modelle mit hoher Polygonzahl" deaktivieren. Die Performance profitiert davon erheblich – selbst im dichten Schlachtgetümmel rennt **Age of Empires 3** auf unserem Test-PC mit 1,5 GHz, 512 MByte RAM und Geforce 4 MX 440 mit stolzen 39 Fps über den Monitor – ideal, um auch mit schwacher PC-Motorisierung in Mehrspielerkämpfen mitzuhalten.



FAZIT: Bis auf die 6600 GT und die 6800 GT sind alle Shader-3.0-fähigen Grafikchips mit eingeschaltetem Überbeleuchtungseffekt schneller – das hätten wir nicht erwartet. Gut spielbar sind immer noch Radeon 9800 Pro und Geforce FX 5900 XT. Die Geforce 4 sowie die FX 5200 sind mit maximalen Details in 1.024x768 aber sichtlich überfordert.

LEGENDE 1.024x768, Shaderqualität hoch | 1.024x768, Shaderqualität sehr hoch

Technisch setzt sich **Age of Empires 3** an die Spitze des Echtzeit-Strategie-Genres – dank der vielen Details und der durchweg hohen Effekt- und Texturqualität noch vor das Grafikfeuerwerk **Earth 2160**. Doch nur die wenigsten werden Ensembles neuesten Titel in der Qualität spielen können, die man auf unserem Screenshot oben links sieht. Der dort sichtbare, wunderschöne Überbeleuchtungseffekt, welcher alle Objekte der Spielwelt in ein warmes Licht taucht und für kräftige, satte Farben sorgt, basiert auf dem Shader Model 3.0. Und das wird aktuell nur von Nvidias Geforce-6000er-Serie sowie den noch nicht veröffentlichten Radeon-X1800-Chips von Ati unterstützt, von denen uns schon eine Testplatine für diesen Technik-Check zur Verfügung stand (siehe Grafikkarten-Benchmark links).

Für Spieler mit älteren Grafikchips ohne Shader Model 3.0-Unterstützung wird die Option „Sehr hoch" im „Grafikoptionen"-Menü unter „Shaderqualität" daher gar nicht erst angeboten. Genau diese Option aktiviert den im Screenshot oben links gezeigten Überbeleuchtungseffekt. Ohne die Aufwertung durch Shader-Model 3.0-Effekte verliert **Age of Empires 3** an Glanz, sieht aber mit einer Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5900 immer noch gut aus (siehe Bild oben).

Performance-Bremsen

Aller Aufregung um Shader Model 3.0 zum Trotz: Die Spielgeschwindigkeit hängt sehr stark vom Prozessor Ihres PCs ab. Wie man anhand unseres Benchmarks rechts sehr deutlich sehen kann, steigt die Leistung fast linear mit der Geschwindigkeit der CPU an. Ein Prozessor-Upgrade für **Age of Empires 3** kommt vor allem für diejenigen in Frage, die noch mit einem Athlon XP 2000+ oder langsameren CPUs unterwegs sind. Tauscht man den in die Jahre gekommenen XP 2000+ gegen einen Sempron oder XP 3000+ (falls es das Mainboard zulässt), hievt man damit nicht nur **Age of Empires 3** von 17 auf 26 Bilder pro Sekunde und somit über die „Gut spielbar"-Grenze, sondern beschleunigt auch andere Spiele deutlich.

Natürlich ist auch die Größe des Arbeitsspeichers für die Gesamt-Performance entscheidend. 1.024 MByte RAM bringen gegenüber 512 MByte RAM zwar nur durchschnittlich ein bis zwei Bilder pro Sekunde mehr. Dafür rauschte die Framerate auf Grund von Nachladevorgängen in unseren Tests nicht so weit runter, dass man mit sekundenlangen Aussetzern und Rucklern zu kämpfen hatte – für Mehrspielerpartien nicht gerade unwichtig.

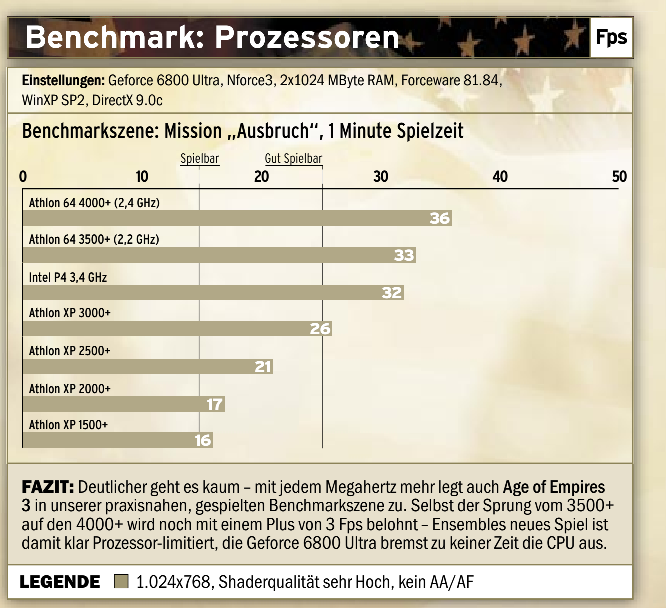
Generationsunterschied

Lässt man Shader Model 3.0 mal außen vor, sortieren sich die Grafikkarten in unseren Benchmark passend zu ihrer jeweiligen Generation ein. Während Geforce-4-Chips zusammen mit den leistungsschwachen FX-5200er-Platinen bei maximalen Details und 1.024x768 Bildpunkten erwartungsgemäß die rote Laterne tragen, ordnen sich Radeon 9800 Pro und FX 5900 XT im gut spielbaren Mittelfeld ein. Wer eine Grafikkarte mit einem Chip aus dieser Mittelfeldklasse besitzt, braucht eigentlich nicht aufzurüsten – es sei denn, man möchte unbedingt mit den schönen Überbeleuchtungseffekten spielen. Die ideale Aufrüstkarte für den schmalen Geldbeutel ist ganz klar die Geforce 6600 GT. Sie unterstützt Shader Model 3.0 und liefert in 1.024x768 noch respektable 24 Bilder pro Sekunde. Atis Radeon X800 empfehlen wir aufgrund der fehlenden Unterstützung von Shader Model 3.0 nicht. Anders sieht es beim neuen Spitzenmodell X1800 XT aus – mit 40 Bildern pro Sekunde in 1.024x768 und Shaderqualität „Sehr hoch" überholt Atis neuester Sproß die Geforce 7800 GTX von Konkurrent Nvidia, wenn auch nur um ein Fps. (dg)

Die Technik-Profis



Noch mehr Tuning-Tipps und Hardware-Tests mit **Age of Empires 3** finden Sie in der aktuellen PC Games Hardware, die ab 26.10. am Kiosk ausliegt. Der Mega-Tuning-Guide sagt Ihnen im Detail, welche CPU oder Grafikkarten Sie für **Age of Empires 3** brauchen und wie viel Speicher Sie benötigen.



FAZIT: Deutlicher geht es kaum – mit jedem Megahertz mehr legt auch **Age of Empires 3** in unserer praxisnahen, gespielten Benchmarkszene zu. Selbst der Sprung vom 3500+ auf den 4000+ wird noch mit einem Plus von 3 Fps belohnt – Ensembles neues Spiel ist damit klar Prozessor-limitiert, die Geforce 6800 Ultra bremst zu keiner Zeit die CPU aus.

LEGENDE 1.024x768, Shaderqualität sehr Hoch, kein AA/AF

Age of Empires 3 im Tuning

Sie wollen die optimale Optik inklusive der sehenswerten Beleuchtungseffekte genießen und ruckelfrei spielen? Dann brauchen Sie Hochleistungs-Hardware oder unser Tuning!

TUNING-TIPPS

Um Age of Empires 3 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce 6800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 1.500 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6200/FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 stellen
- ☐ Unter „Shaderqualität" den Wert „Niedrig" einstellen
- ☐ Bei „Schattenqualität" „Ohne" anwählen
- ☐ Auf Modelle mit einer hohen Polygonzahl verzichten
- ☐ Die Wasserreflexionen deaktivieren

Mit 2.500 MHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei der „Shaderqualität" den Wert „Mittel" auswählen
- ☐ Die „Schattenqualität" auf „Mittel" stellen
- ☐ Wasserreflexionen, Modelle mit hoher Polygonzahl, detaillierte Geländeobjekte, Rauchspureffekte sowie Fußspuren aktivieren
- ☐ Die „Geländedetailstufe" und die „Qualität v. Modelltexturen" auf „Hoch" setzen.

Mit 3.500 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geoforce 6800 Ultra sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die „Shaderqualität" auf „Sehr hoch" setzen
- ☐ Unter „Schattenqualität" den Wert „Sehr hoch" anwählen
- ☐ Den Glanzeffekt einschalten
- ☐ Bei „Antialiasing-Qualität" die Option „Niedrig" einstellen
- ☐ Eine hohe Texturfilterqualität wählen

MAXIMALE DETAILS



GLANZVOLL Dank des HDR-Effekts strahlt die Spielwelt, die Wasserdarstellung mit ihren Umweltspiegelungen sieht klasse aus. Zusätzlich zu den sehr detaillierten Texturen werfen Figuren und Objekte real wirkende Schatten.

MINIMALE DETAILS



SCHMALSPUROPTIK Das Pixelnass sieht schlicht aus, die Spiegelungen fehlen genauso wie sämtliche Schatten. Die Details der Figuren und Objekte sind deutlich reduziert und auch die Texturqualität ist erschreckend niedrig.

Das Grafikmenü von Age of Empires 3

1 Grafikauflösung: Da die gewählte Bildschirmauflösung einen deutlichen Einfluss auf die Gesamtperformance hat, sollten Spieler mit einer schwachen Grafikkarte (Geforce 6200/FX 5200 Ultra) diese auf 800x600 reduzieren.

2 Shaderqualität: Je höher die Shaderqualität, desto mehr muss Ihr 3D-Beschleuniger bewältigen. Für eine hohe Qualität ist erst eine Radeon X800 XL oder Geforce 6600 GT ausreichend leistungsstark. Die Option „Sehr hoch" steht nur bei Karten mit Shader-Modell 3.0 zu Verfügung.

3 Schattenqualität: Wer mit Schatten einer sehr hohen Qualität spielen will, braucht ein flottes Pixeltriebwerk wie eine Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT-PE. Wer die Qualität reduziert oder ganz darauf verzichtet, erzielt ein beträchtliches Leistungsplus von bis zu 70 Prozent.

4 Modelle mit hoher Polygonzahl: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als 2.000 MHz sollten Sie aus Gründen der Performance auf auf High-Poly-Modelle verzichten.

5 Geländedetailstufe/Qualität von Modelltexturen: Hier immer „Hoch" einstellen, da der Leistungsgewinn bei „Niedrig" äußerst gering ist.



Quake 4 (dt.)

PC Games Silber Award 88 12/2005

RIESENMONSTER Der fliegende Strogg schießt mit Raketen um sich.

DREIAUGE Besonders im Nahkampf ist dieser Gegner eine harte Nuss.

IM FAHRSTUHL Einer der Bossgegner hängt außen an Ihrem Lift. Das Fenster hält zum Glück noch stand.

TEAMARBEIT Bei vielen Einsätzen unterstützen computergesteuerte Kameraden Sie im Kampf.

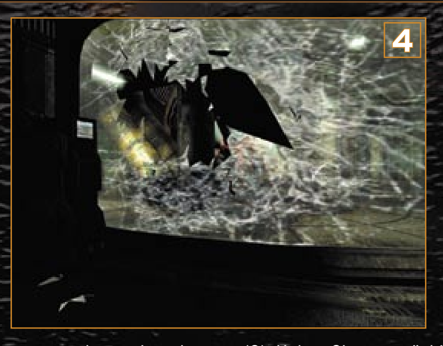
Sowohl die Einzelspieler- als auch die Mehrspielergemeinde wartet gespannt auf das neueste Shooter-Highlight. Was kann die Doom 3-Engine wirklich?

Die Kritik an ids Vorzeigeshooter **Doom 3** war im Nachhinein groß. Auf Dauer zu monoton und langweilig, hieß es. Zu wenige Außenschauplätze, bemängelten Enttäuschte. Die Endlosgegner nerven, kritisierten manche. **Quake 4 (dt.)** hingegen könnte als perfektionierte Variante seines Engine-Kollegen angesehen werden. Die Shooter-Pioniere id Software engagierten nämliche die Spieleschmiede Raven Software für die Entwicklung des lang erwarteten Einzelspieler- und Mehrspieler-Highlights – und haben auf ganzer Linie Erfolg. Außeneinsätze en masse, spannende Gefechte im Team und eine interessante Hintergrundgeschichte machen den Titel zu einem Muss für Shooter-Fanatiker.

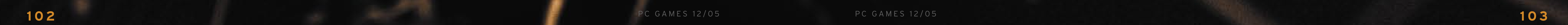
Außerirdische Bedrohung

Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie **Half-Life 2** geht es bei **Quake 4 (dt.)** von Anfang an zur Sache. Keine Lagebesprechung, kein spannungssteigerndes Herumgelaufe. Sie starten sofort am Schauplatz des Geschehens, dem Heimatplaneten der Strogg. Die außerirdische Rasse hat es sich zum Ziel gesetzt, sämtliche Zivilisationen im Universum barbarisch zu versklaven. Ihre aktuelle Station: die Erde. Die Strogg sperren Menschen in ihre Labors und verwandeln sie mit äußerst brutalen Methoden zu ihresgleichen. Doch die Erde gibt sich der Übermacht der widerwärtigen Aliens nicht geschlagen und schickt ihre tapfersten Krieger auf die alles entscheidende Mission zum Ursprung allen Übels. Sie übernehmen die Rolle des Elitekämpfers Matthew Kane, der zusammen mit seinen Kameraden des Rhino-Squads auf dem stark umkämpften Strogg-Planeten abgesetzt wird. Dort ist mittlerweile die Hölle los. Die Strogg feuern aus riesigen Kanonen auf die Invasoren, die wiederum in Schützengräben nach Deckung suchen. Überall Explosionen, Raumschiffe fliegen über Ihren Kopf hinweg, Zerstörung, soweit das Auge reicht. Doch Sie müssen sich gleich zu Beginn in dieser prekären Lage behaupten. Hier werden sofort die Unterschiede zum inoffiziellen Vorgänger **Doom 3** deutlich. Sie rennen oftmals nicht allein durch düstere Gänge, dann hätten Sie nämlich nicht die geringste Chance aufs Überleben. Sie suchen nach den Kameraden und schließen sich Ihnen an. Darunter ein Sanitäter, der Sie jeder-

So bekommen Sie Ihr Fett weg!


Quake 4 (dt.) glänzt mit einigen beeindruckenden Passagen, die immer wieder dafür sorgen, dass der Spielablauf nicht langweilt. Sie brauchen ein Beispiel? Aber gern: Sie landen nach einem spröden Förderband-Abschnitt bei diesem Koloss aus Fleisch, den Sie hinter einer Sicherheitsscheibe beobachten (1). Um weiterzukommen, laufen Sie von rechts nach links um den Klops. Das gefällt dem Burschen nicht und er schlägt nach Ihnen. Gehen Sie hinter den Säulen in Deckung, denn die halten ein paar Schläge aus, bevor sie zerbersten (2). Haben Sie es tatsächlich geschafft, die andere Seite des Raumes zu erreichen (3), ärgert sich Ihr Gegner und schlägt eine der Scheiben zu Bruch (4). Durch die entstandene Öffnung erreichen Sie über eine Treppe nach oben den Kontrollraum (5). Hier injizieren Sie dem Monster über den Strogg-Computer eine Überdosis Nahrung (6). In der deutschen Version fällt das Ungeheuer nun um und gibt einen Durchgang in eine tiefere Ebene frei. Der nächste Level wartet!



Doom-3-Engine: Das Update

Dem geschulten Augen fällt auf den ersten Blick auf: Im Gegensatz zu Doom 3 hat sich bei Quake 4 (dt.) technisch viel getan. Alles schaut lebendiger und detaillierter aus als beim letztjährigen Horrorschocker.



Aus der Dunkelheit ...
In **Doom 3** sind Sie den Großteil der Spielzeit im Dunkeln unterwegs. Die atmosphärischen Schatten-und Lichteffekte schauen zwar nicht immer realistisch, aber stets beeindruckend aus. Lediglich der Glanz der Spielfiguren wirkt steril.

... hinein ins Licht.
In **Quake 4 (dt.)** erleben Sie deutlich öfter Einsätze unter freiem Himmel. Auch in den Katakomben der Strogg-Basis geht es selten so düster wie in **Doom 3** zu. Die Spielfiguren wirken noch einen Tick realistischer.

zeit mit einer Gesundheitsspritze behandeln kann, sowie ein so genannter Tech, der Ihre Rüstung aufbessert. Die Teamkameraden dürfen Sie nicht befehligen. Das ist auch gut so, denn die Jungs bewegen sich geschickt durch das fremde Terrain und führen Sie immer zum nächsten Missionsziel. Tauchen Gegner auf, verhalten sich die KI-Kollegen intelligent und suchen oft auch Schutz hinter Pfeilern und Umgebungsgegenständen. Sie sollten Ihre Kollegen stets im Auge behalten, damit diese nicht allzu schnell ins virtuelle Gras beißen. Der wohl interessanteste Aspekt an **Quake 4 (dt.)** ist, dass Sie selbst in einen Strogg verwandelt werden. Während Matthew Kane zu Beginn noch recht gemächlich durch die Gänge schlurft, kann er später höher springen und schneller laufen – genau wie im Mehrspielermodus. Da die Verwandlung zum Halb-Strogg jedoch sehr blutig von statten geht, wurde diese Zwischensequenz, in der Sie Ihren virtuellen Körper aus der Ich-Perspektive bei den Eingriffen beobachten dürfen, für die deutsche Fassung herausgeschnitten. Mit Kanes verändertem Aussehen freundet sich aber nicht jeder an. Es kann also vorkommen, dass Ihnen der eine oder andere Marine sein Misstrauen mitteilt und Sie mit „Geh weg, du Strogg!“ verscheucht.

Schön widerlich?

Die optische Gestaltung von **Quake 4 (dt.)** mag für zartbesaitete Gemüter abstoßend wirken. In den Produktionshallen der Strogg wunderten wir uns nicht selten über in Maschinen eingeschlossene Menschenköpfe und Körper ohne Extremitäten sowie Marines, deren Brustkörbe zu Versuchszwecken aufgerissen wurden. In der ursprünglichen Fassung müssen Sie sogar mit ansehen, wie lebende Kameraden auf Haken aufgespießt und in die Strogg-Maschinerie geschleust werden. Außerdem begegnen Ihnen in der Originalversion regelmäßig virtuelle verstümmelte



ORANGE Manche Räume beeindrucken den Spieler mit Lichteffekten, wie hier in einem Feuergefecht mit drei Strogg-Soldaten. Doch Sie haben kaum Zeit, darauf zu achten.



ABSCHIED Nicht jeder Ihrer Kameraden erlebt, wie Ihr Kampf zur Rettung der Menschheit ausgeht. Der Kollege unter dem Laken wartet nur noch auf seine Bestattung.

Die Rückkehr des Königs

Lange hat die Spielergemeinde warten müssen. Quake 4 ist seinem Vorgänger in Sachen Umfang und Spielbarkeit ebenbürdig und überzeugt durch hohes Tempo, actionreiche Deathmatch-Partien und ausgeklügelte Capture-the-Flag-Schauplätze.



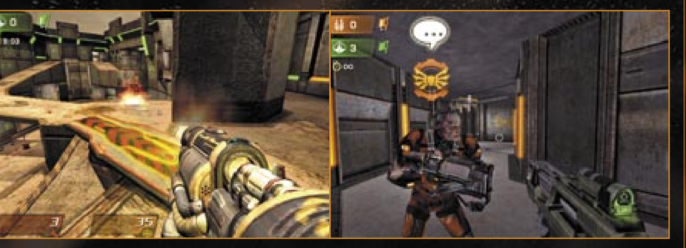
1. Modi
Hier fühlt sich jeder Mehrspieler-Fan heimisch: Deathmatch, Team-Deathmatch, CTF, Arena CTF und Tournament (Tourney) warten nur darauf, in Schlachtfelder verwandelt zu werden.

2. Waffen
Bis auf die zimperliche Blasterpistole verfügen Sie im **Quake 4**-Multiplayer über dieselben Wummen wie im Einzelspielermodus. Den Blaster ersetzt der legendäre „Humiliation"-Kettensägehandschuh.

3. Spielerzahl
Wie sich erfahrene Deathmatch-Spieler denken können, beträgt die maximale Teilnehmerzahl 16. Mehr Spieler sind bei Militär-Shootern wie **Battlefield 2** sinnvoll, hier jedoch nicht.

4. Karten
Das Repertoire von 14 Maps besteht sowohl aus klassischen als auch aus komplett neuen Schauplätzen. Die beliebte Weltraumkarte „The Longest Yard" heißt nun „The Longest Day" und schaut deutlich ansprechender aus.

5. Optik
Die **Doom 3**-Engine wirkt sich glücklicherweise nicht auf die Spielgeschwindigkeit aus. Außerdem verzichtete man auf die **Quake**-typischen Pentagramme und Totenköpfe an den Wänden.



Leichen – ein Spiel für Kinder und Jugendliche ist **Quake 4 (dt.)** wahrlich nicht. Was sich genau in der deutschen Version getan hat, lesen Sie in unserem Extrakasten. Das Design der Feinde ist schön schaurig und sehr detailliert. Betrachtet man den ein oder anderen Strogg-Mutanten, bemerkt man Hautfetzen, die über die Metalbrust geschnallt wurden.

Charakterfrage

Quake 4 (dt.) führt Sie geschickt durch das Spielgeschehen, ohne beispielsweise unsichtbare Barrieren zu errichten und Ihre spielerische Freiheit zu beschränken. Sind Sie einmal in die falsche Richtung gelaufen und treffen auf verbündete Soldaten, kriegen Sie Texte wie „Hier gibt's nichts zu sehen!", oder „Gehen Sie gefälligst woanders hin!", zu hören. Dieser rote Faden reißt bis zum Ende des Abenteuers nicht ab und vermeidet somit frustrierende Erlebnisse. Im Verlauf der Hintergrundgeschichte umgibt Sie ein permanentes „Mittendrin"-Gefühl. Die Nichtspielercharaktere in Ihrer Umgebung wirken allesamt sehr lebendig. Da wären zum Beispiel der etwas arrogante Scharfschütze Cortez mit seinem spanischen Akzent und der sympathische Captain Voss, auf dessen Raumschiff Hannibal die späteren Lagebesprechungen stattfinden. Alle Nichtspielercharaktere verhalten sich sehr menschlich. Ebenfalls erwähnenswert ist der (vermutlich) deutsche Johann Strauss. Der übervorsichtige und ständig pessimistische Ingenieur kämpft in einer Mission sogar an Ihrer Seite. Auch zu den anderen Jungs entwickeln Sie eine emotionale Beziehung, die durch das eine oder andere unvorhergesehene Ereignis zerstört wird. So erleben Sie in einer Zwischensequenz wie vor Ihren Augen Narbengesicht Sledge von einem Strogg angegriffen und in die Tiefen der Strogg-Verarbeitungsanlagen gerissen wird. Sie merken, die Hintergrundgeschichte kommt bei **Quake 4 (dt.)** nicht zu



MATTHEW KANE

Zunächst sind Sie ein ganz normaler Marine-Soldat. Später kommen Sie den feindlichen Strogg etwas näher. Rein körperlich natürlich.

DOPPELPACK Mit dem linken Arm schleudern diese Burschen einen Morgenstern auf Sie, mit dem rechten verteilen sie Elektroblitze.

Öffentliche Verkehrsmittel

Buggys in Half-Life 2, Paraglider in Far Cry (dt.): Auch in Quake 4 (dt.) sind Sie nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern fahren auf einem Lastwagen und einer Gondel mit und steuern höchstpersönlich einen Panzer und einen Mech.



Unterwegs in der Gondel
Die Gondel fährt eine vorgegebene Strecke ab, auf die Sie keinen Einfluß nehmen. Sie kontrollieren ein fest installiertes Geschütz und schießen in **Moorhuhn**-Manier auf die links und rechts in weiteren Gondeln anrauschenden Gegner.



Unterwegs im Mech
Der Mech markiert im Spiel den Höhepunkt an jenen mobilen Untersätzen, die Sie selbst steuern dürfen. Die Stampfgeräusche und die plötzlich sehr klein wirkenden Gegner transportieren das Flair der Kampfmaschine fantastisch.



Unterwegs im Panzer
Während Sie mit dem Panzer durch die Wüste düsen, treffen Sie auf einen der coolsten Gegner im Spiel: eine wahrhaft monströse Riesenspinne. Die merkwürdig schwammige Steuerung Ihres Gefährts trübt ein wenig den Spielspaß.

kurz. Ungewöhnlich für einen actiongeladenen Ego-Shooter, doch trotzdem überzeugend.

Nie wieder langweilig

Zur Abwechslung dürfen Sie zwischen den Schusswechseln in zwei Einsätzen die Kontrolle über einen futuristischen Panzer übernehmen. Sie rollen durch diverse Freiluftareale, die zwar ganz nett ausschauen, aber durch ihre Monotonität nicht wirklich überzeugen können. Vor allem die Steuerung lässt zu wünschen übrig. Das Gefährt lässt sich nur schwammig lenken und die ständigen Raketenangriffe der Feinde gingen uns schnell auf die Nerven. Anders schaut es jedoch bei den Missionen aus, bei denen Sie in einen riesigen Mech-Anzug schlüpfen. Mit Maschinengewehr oder Granatwerfer kämpfen Sie sogar gegen eine hochhausgroße Metallspinne. Dass Derartiges mit ids aktueller Engine überhaupt möglich ist, überraschte uns. Schließlich beschränkte sich **Doom 3** auf düstere, mit Grafikeffekten vollgepumpte Innenlevels und Gegner. Einsätze an der frischen Luft waren Mangelware. Nun lenken Sie Mister Kane im Mech-Anzug durch riesige rote Berglandschaften, die an den Mars erinnern.

Waffenkäfig

Die an die Serie angelehnten Waffen präsentieren sich gewohnt durchdacht. Halten Sie anfangs nur eine mickrige Blaster-Pistole in den Händen, kommen die altbewährten Kandidaten wie Maschinenpistole, Schrotflinte, Lightning-Gun, Granat- und Raketenwerfer hinzu. Und was nur wäre die **Quake**-Reihe ohne die Railgun? Die Strahlenkanone kann aus den Strogg-Fieslingen in wenigen Momenten eine Staubwolke machen. Außerdem werden manche Schießeisen im Verlauf der Geschichte durch Ingenieure aufgemotzt. So verfügt beispielsweise die Shotgun später über ein größeres Fassungsvermögen. Besonders gefallen hat uns das Nailgun-Upgrade. Per Mausklick schalten Sie in eine Zoom-Ansicht und können Gegner anpeilen, sodass sich die Munition selbst ihren Weg zum Opfer sucht. Am spektakulärsten ist aber mit Abstand die Dark Matter Gun, kurz DMG. Die Knarre ist mit schwarzer Materie geladen. Einmal den Abzug gedrückt, verschlingt ein schwarzes Loch imposant alle Gegner, die sich in der Nähe befinden. Die DMG löst die alte Waffe, das Plasmagewehr BFG (Big Fucking Gun) ab und ist im Multiplayer genau so tödlich wie im Einzelspielermodus.

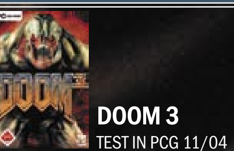
Freundeskreis

Apropos: Der Mehrspielermodus hat uns besonders erstaunt. Schließlich war nicht zu erwarten, dass mit der **Doom 3**-Engine schnelle, hitzige Ballereinlagen im Internet und Netzwerk möglich wären, ohne dass die Framerate in den Keller stürzt. Schließlich beschränkte id vergangenes Jahr den Mehrspielermodus von **Doom 3** auf vier Spieler, um einen reibungslosen Ablauf gewährleisten zu können. Doch der Multiplayer von **Quake 4 (dt.)** gleicht spielerisch dem Vorgänger **Arena**. Die nötige Hardware vorausgesetzt, läuft der Titel mit einer konstanten Bildwiederholrate und mit einer starken Verbindung auch ohne Lags. Ein guter Ping ist deshalb wichtig, weil vor allem beim Benutzen einer Waffe wie der Railgun jeder Moment über Sieg oder Niederlage entscheiden kann. Auch die 14 Mehrspielerkarten sind intelligent gestaltet und kommen an die Qualität der Karten des Vorgängers heran. Auch die legendären Jumppads sind aus den Vorgängern übernommen und verleihen dem Mehrspielermodus den typischen **Quake**-Touch.

Ende gut, alles gut

Nach zehn bis zwölf Stunden und einigen Zwischengegnern ist Matthew Kanes Kampf gegen die Strogg vorbei. Sogar auf dem Schwierigkeitsgrad „Einfach" wagen Sie es besser nicht, wie ein wildgewordener Möchtegern-Rambo durch die Levels zu düsen. Profis trauen sich an die drei höheren Grade heran. An Abwechslungsreichtum und Atmosphäre wird **Quake 4 (dt.)** gerade mal von Genre-Primus **Half-Life 2** übertroffen. Die Entwickler schaffen es, den Spieler von Anfang bis Ende für das düstere Sciencefiction-Szenario zu begeistern. Dafür verdienen sie unseren Respekt. (tw)

IM WETTBEWERB

 DOOM 3 TEST IN PCG 11/04	 F.E.A.R. TEST IN PCG 11/05	 QUAKE 4 (dt.) TEST IN PCG 12/05
	TECHNIK	
SEHR GUT (90%)	**GUT** (89%)	**SEHR GUT** (91%)
+ Grandios gruselige Innenareale + Hervorragende Licht- und Schatteneffekte + Plastisches, allgegenwärtiges Bump-Mapping + Beeindruckende Monsteranimationen − Kaum Physikspielereien	+ Üppiges Effektfeuerwerk im Kampf + Aufwendig dargestellte Figuren + Realistische Licht- und Schatteneffekte − Nicht alle Texturen wirken hochauflösend − Es existiert keine Vegetation im Spiel	+ Prima animierte Figuren + Sehr flüssiger Spielablauf + Abwechslungsreiche Spielareale + Viel Sprachausgabe − Zu wenig Interaktion mit der Umgebung
	ATMOSPHÄRE	
SEHR GUT (90%)	**SEHR GUT** (92%)	**GUT** (89%)
+ Schockmomente am laufenden Band + Beklemmende, düstere Stimmung + Teuflisch fiese Monster − Schnell durchschaubarer Spielablauf − Non-Stop-Ballerei ersetzt subtiles Gruseln	+ Gegner wirken sehr menschlich + Gruselszenen lassen Gänsehaut entstehen + Musik erzeugt immer die richtige Stimmung + Stilvoll inszenierte Gefechte in Zeitlupe − Story wird teilweise anstrengend vermittelt	+ Glaubwürdige Gegner + Viele Zwischensequenzen zur Auflockerung + Glaubhaftes Sciencefiction-Flair + Nichtspielercharaktere super integriert − USK16-Version stark geschnitten
	SPIELDESIGN	
GUT (82%)	**GUT** (85%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Ein gewaltiges Inferno: der Höllenlevel + Frei von Ballast (Beispiel: Geschütztürme) + Umfangreiches Solospiel − Monotoner Spielablauf − Teils verwirrendes Leveldesign	+ Gegner verhalten sich extrem clever + Taktische Kämpfe statt wilder Ballerei + Gute Balance zwischen Action und Gruseln − Manchmal schludriges Leveldesign − Wenig Abwechslung in den Schauplätzen	+ Klar strukturierte Levels + Fantastische Bossgegner + Zahlreiche Aha-Erlebnisse + Sehr abwechslungsreiche Abschnitte − Keine großen Innovationen
	MULTIPLAYER	
BEFRIEDIGEND (71%)	**GUT** (80%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Leveleditor ist enthalten + Solide, puristische Deathmatch-Partien + Auf maximal vier Spieler begrenzt − Nur vier gewöhnliche Spielmodi − Auf Dauer zu eintönig	+ Eher langsamer, taktischer Spielablauf + Innovativ: Zeitlupe im Mehrspielermodus + Gut spielbare Karten aller Größen − Karten sind grafisch nur Durchschnitt − Kein hundertprozentig flüssiges Spielgefühl	+ Alle klassischen Mehrspieler-Modi + Hohe Spielgeschwindigkeit + Durchdachte Spielareale − Es könnten mehr Karten sein − Nur aufgewärmte Spielelemente
	SPIELSPASS	
GUT (86%)	**GUT** (87%)	**GUT** (88%)

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.	BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD. – 1 2 3 4
Spieldauer (Einzelspieler): 20 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 12 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 12 Stunden

1 Zu Beginn des Abenteuers sammeln Sie noch Ihre Kameraden zusammen. Durch das Kriegs-Chaos hat sich der eine oder andere Marine verlaufen.

2 Der erbitterte Kampf gegen die Strogg ist in vollem Gange. Ihre tapferen und vor allem intelligenten Kameraden verstecken sich hinter Kisten.

3 Sie dringen immer tiefer in die Strogg-Einrichtungen ein. Nach einem Besuch in der „medizinischen Abteilung" kämpfen Sie sich bis zum Endgegner durch.

4 Geschafft! Ist der Oberboss erstmal besiegt, geht der Kampf im lokalen Netzwerk oder Internet weiter. Die spannenden Mehrspielerpartien motivieren für Monate.

Deutsche Version geschnitten

Was erwartet die Käufer?
Da zum Test keine frei installierbare Spielversion vorlag, reichen wir den Leistungs-Check in der kommenden Ausgaben nach. Was Sie mehr interessieren dürfte, ist die Tatsache, dass Activision in Deutschland eine geschnittene Version veröffentlicht. In der im November erscheinenden USK-16-Auflage fehlen einige Zwischensequenzen: Etwa die zu Beginn im Weltall treibenden virtuellen Leichen oder eine wichtige Schlüsselszene, in der Hauptfigur Kane in einen Strogg verwandelt wird (siehe Bild). Künstliches Blut fehlt ebenfalls völlig. Das gibt Punktabzug. Unsere Wertung bezieht sich auf die geschnittene Version.

QUAKE 4 (DT.)

CA. € 50,-
NOVEMBER 2005

THOMAS WEISS

„Ich bin schlichtweg begeistert - sowohl allein als auch im Netz einfach top!"

Manche Spiele haben einen guten Einzelspielermodus, dafür ist der Mehrspieler eher lau. Andererseits haben Mehrspieler-Titel selten einen gelungenen Story-Modus. **Quake 4 (dt.)** vereint beides in einem äußerst gut aussehenden Paket. Dass eine buchstäblich einschneidende Sequenz, die „Stroggifikation", in der deutschen Version nicht enthalten ist, schmälert das Vergnügen. Schließlich diente die Szene hauptsächlich dazu, sich in die Rolle von Matthew Kane hineinzuversetzen. Dennoch: **Quake 4 (dt.)** ist neben **F.E.A.R.** der Höhepunkt des Shooter-Jahres.

BENJAMIN BEZOLD

„Ohne die Schnitte wäre Quake 4 vermutlich mein Spiel des Jahres 2005."

Gute Spiele erscheinen nicht jeden Tag, Spiele wie **Quake 4** meist nur einmal im Jahr. Der Einzelspielermodus fesselt mit gekonnten Ballereinlagen von vorn bis hinten. So viele tolle Spielszenen am Stück erlebte ich selten in nur einem einzigen Spiel. Ich persönlich bedauere auch, dass Activision die vielen englischen Texte nicht übersetzt hat. Hier hätte die deutsche Version Bonuspunkte sammeln können. Von all dem unbenommen glänzt der Mehrspieler: ein feiner Reaktionstest für alle Rocketjump-Anhänger. **Quake 4 (dt.)** - ein klasse Shooter.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Raven Software/id Software
Titel vom selben Entwickler:
- Soldier of Fortune 2: Double Helix (84)
- Doom 3 (86)
- Star Trek: Voyager - Elite Force (85)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

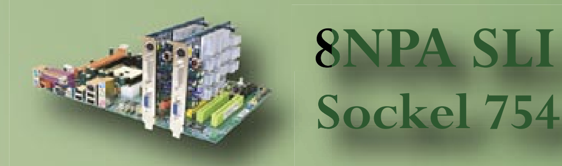
+ Sehr gelungenes Spieldesign
+ Viel Abwechslung und tolle Endbosse
+ Flotter, klassischer Mehrspielermodus
− Fahrzeuglevels zum Teil gestreckt
− Deutsche Version stark geschnitten

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
88	**Grafik**	Sehr gut (91)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Sehr gut (90)







8NPA SLI
Sockel 754

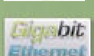
Mit dem 8NPA SLI bietet EPoX das erste Sockel 754 Mainboard mit SLI an. Warum auf die Leistung von SLI verzichten wenn 7 + 2 größer ist als 9 + 1?

- nVidia nForce4 SLI
- Sockel-754 mit1.6GT/s Hyper Transport
- Zwei 184-pin DDR SDRAM DIMM Sockel
- Zwei PCIe (x1)
- Zwei PCI Express mit SLI Unterstützung
- Zwei PCI Anschlüsse PCI Version 2.3
- Zwei IDE
- Vier S-ATA2 300MBps RAID 0,1 0+1
- Ein GBe Netzwerkanschluss









Power your Life



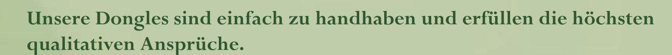
BT-DG07A+

Ein Class 1, Bluetooth™ 2 Dongle. Dieser schlanke Dongle hat eine Reichweite von bis zu 250m (Sichtlinie)

Entspricht der Bluetooth Version 2 Spezifikation und bietet somit folgende entscheidende Vorteile gegenüber herkömmlichen Dongles:

- Größere Bandbreite
- Verbesserte Datengenauigkeit
- Verbesserte Übertragungsrate
- Weniger Energieverbrauch

3X Faster! Bluetooth 2.0 EDR



Unsere Dongles sind einfach zu handhaben und erfüllen die höchsten qualitativen Ansprüche.



5LDA+ GLI

- Intel i945P + ICH7R (Lakeport-P)
- Pentium 4® 5xx and P4EESockel LGA775
- Dual Channel Vier 240-Pin DDR2 SDRAM DIMM 8GB Max
- Ein PCIe (x16) Steckplatz, Ein PCIe (x1)
- Ein PCIe (x4) für GLi Modus
- 3x PCI Steckplätze, PCI v2.3
- einmal IDE für max 2 Geräte
- Vier SATA-2 300MB/s RAID 0,1,5,10
- 8 Kanal Audio
- GBe Lan , 2 IEEE 1394A













EPoX EEP Computer GmbH
Wandweg 1 / 44149 Dortmund

Support: 01805-376900
Email: info@epox.de
Web: www.epox.de



PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
GT Legends (USK o.A.)
Blitzkrieg 2
(USK 16)
39.-
Sacred Gold
(USK 12)
Voraussichtlich ab 26.10.2005 erhältlich!
44.-
29.-
New stuff – new battles!
Vietcong 2 (Keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)
Star Wars Battlefront 2 (USK 16)
Shattered Union (USK 12)
Voraussichtlich ab 26.10.2005 erhältlich!
Voraussichtlich ab 2.11.2005 erhältlich!
34.- JE
42.-
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BESCHAFFEN WIR DIESE UMGEHEND FÜR SIE.
Die Anschriften der expert Fachmärkte und eine Auswahl weiterer Angebote finden Sie auch unter www.expert.de

















Einzigartige Mischung aus packender Action und filmreifer Horror-Story



Hochentwickelte Gegner KI und spektakuläre Grafik mit umwerfenden Spezialeffekten



Atemberaubendes Slow-Motion-Feature und realistische Physik

F.E.A.R™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

WWW.WHATISFEAR.COM

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!









MONOLITH



Civilization 4

Weltherrschaft leicht gemacht: Im strategisch anspruchsvollsten Teil der Civilization-Serie machen wieder historische Persönlichkeiten die Runde.

Nur noch eine Runde! Egal, um welchen **Civilization**-Teil es sich handelte, dieser Satz war stets ein Garant für Beziehungskrisen. Denn dem „letzten" Spielzug folgten in der Regel zig weitere – bis man schließlich völlig übermüdet im Morgengrauen ins Bett fiel. Ob auch **Civilization 4** wieder Ehe- und Partnerschaftsberatern verzweifelte Kundschaft ins Wartezimmer spült oder schon nach einer Woche der Spuk vorbei ist – wir haben die vermeintliche Droge ausprobiert und verraten, welche Risiken und Nebenwirkungen auf Sie zukommen.

Sechs Wege zum Sieg

Im Mittelpunkt von **Civilization 4** steht erneut die Menschheitsgeschichte seit der Erfindung des Rads. Bevor Sie sich 4000 vor Christus mit einer Hand voll Siedler auf den Weg machen, ein florierendes Imperium aus dem Boden zu stampfen, steht zunächst die Wahl der eigenen Nation an. Jeder der 18 Staaten verfügt über andere Starttechnologien und einem Oberhaupt mit Spezialfähigkeiten. Französische Nahkampfeinheiten unter Napoleons Fuchtel steigen beispielsweise unmittelbar nach der Produktion einen Rang auf, Bismarck verleiht hingegen deutschen Städten einen Gesundheitsbonus. Somit spielt sich jedes Volk geringfügig anders. Im Gegensatz zu vielen Strategietiteln führen bei **Civilization 4** gleich sechs Wege zum Sieg. Die konventionellen Varianten bestehen darin, mit roher Gewalt die übrigen Staaten vom Globus zu pusten oder mindestens 25 Prozent der gesamten Bevölkerung sowie 75 Prozent Landmasse zu kontrollieren. Eleganter gehen Diplomaten zu Werke. Diese gründen die Vereinten Nationen und lassen sich von Bündnispartnern zum Weltherrscher wählen. Ansonsten könnten Sie entweder 50.000 Kulturpunkte sammeln, als Erster ein Raumschiff zum Alpha Centauri schicken oder einfach bis zum Jahr 2050 warten. Dann nämlich endet **Civilization 4** auf jeden Fall und erklärt den Spieler mit den meisten Punkten zum Gewinner. Bis dahin vergeht übrigens locker eine Woche, je nachdem wie lange Sie für einen Zug benötigen. Denn **Civilization 4** setzt erneut auf rundenbasiertes Gameplay. Und das ist gut so! Der Job als Staatsoberhaupt ist nämlich ziemlich anspruchsvoll und zeitraubend, aber niemals kompliziert. Dem nagelneuen Interface, einem ausführlichen Tutorial und optionalen Hilfen sei dank. Wird zum Beispiel in einer Stadt gerade nichts produziert, weist Sie der Computer nicht nur dezent darauf hin, er fragt sogar gleich, was als nächstes gebaut werden soll. Vor allem wer ein größeres Imperium mit zig Städten unterhält, braucht nicht ständig von Ort zu Ort springen und nach dem Rechten sehen. Auch lästige Routineaufgaben nimmt der PC ab. Hungersnöte oder stinkige Bürger werden hingegen verschwiegen. Derartige Ereignisse erfahren Sie nur über den wenig ansprechend gestalteten Stadtverwaltungs-Bildschirm. Geht es Ihren Schäfchen schlecht, wirkt sich das negativ auf Einheitenproduktion und Forschung aus. Mit Theatern, Weltwundern oder Gefängnissen steuern Sie der Unzufriedenheit gegen.

> Der Job als Staatsoberhaupt ist ziemlich anspruchsvoll und zeitraubend. Aber niemals kompliziert.

Himmel hilf!

Der Glaube versetzt in **Civilization 4** zwar keine Berge, spornt die Bevölkerung aber zu Höchstleistungen an. Wenn in einer Stadt die Staatsreligion dominiert, steigt die Produktivität. Mit Missionaren lassen sich sogar feindliche Ortschaften bekehren. Wozu? Ganz einfach. Zwei christliche Länder kommen schneller ins Geschäft als beispielsweise eine jüdische und



DIE BAHN KOMMT Im Vergleich zu Straßen verkürzen Schienen die Bewegungszeit Ihrer Truppen erheblich.



DIPLOMATIE Intensiver Handel schafft ein gutes Klima zwischen zwei Völkern. Außerdem kommen Sie so an seltene Ressourcen.

TÖDLICHE STRAHLUNG Eine Atomrakete fügt den in Paris stationierten Einheiten enormen Schaden zu.

Keine Wertung für Civilization 4

Warum wir Civilization 4 keine Wertung gegeben haben und unter welchen Bedingungen der Test entstanden ist, erfahren Sie hier.

Der Plan
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt, PC-Games-Redakteur Benjamin Bezold und **Civilization**-Veteran Tom Borovskis sollten die nahezu fertig gestellte Version 0.84 jeweils eine ganze Woche lang für unseren Bericht auf Herz und Nieren testen.

Die Ernüchterung
Heinrich Lenhardt und Tom Borovskis, die sich beide dem Single-Player-Modus widmeten, berichten nach zwei Tagen intensiven Testbetriebs von erheblichen Performance-Problemen. Tom Borovskis, auf dessen PC die Version 0.84 am ärgsten in die Knie geht, klagt: Unfreiwillige Spielpausen von mehreren Minuten trüben oft den Spielspaß und die Grafik zuckelt bei großen Karten und vielen Gegnern nur mit zwei bis drei Frames per Second (Fps) über den Monitor. Könnte die Ursache womöglich ein falsch konfiguriertes System sein?

Die Bestätigung
Benjamin Bezold, der über das Wochenende mit Kollegen den Multiplayer-Modus durchtesten wollte, schlägt am Montag ebenfalls Alarm: Warum stürzt das Spiel etwa bei Aufklärungsflügen ab, warum lässt sich die Spielstärke der Gegner nicht verstellen, und warum ist die Performance bei Partien mit vielen beteiligten Völkern insgesamt so schlecht?

Die Nachbesserung
Publisher Take 2 zeigt sich ehrlich überrascht. Spielstände werden an Firaxis geschickt. Pressesprecher Markus Wilding setzt alle Hebel in Bewegung und organisiert die verbesserte Programmversion 0.87, die die Redaktion schließlich am Dienstag per Kurier erreicht.

Die Abwägung
Version 0.87 zeichnet ein besseres Bild von **Civilization 4**. Die von PC Games an Firaxis gemeldeten Bugs wurden tatsächlich über Nacht behoben. Tolles Engagement vom Hersteller, aber für PC Games auch ein deutliches Warnsignal: Wenn Firaxis solche offensichtlich leicht zu behebenden Bugs noch gar nicht bekannt waren, dann wird es bis zur Veröffentlichung knapp. Sehr knapp.

Die Entscheidung
In der Redaktionskonferenz wird entschieden: Die endgültige Bewertung des Spiels wird auf die nächste Ausgabe verschoben.



◄ **RUCKELORGIE** Für Übersicht sorgt ein Blick aus dem All auf die Erde. Aber beim Rein- und Rauszoomen brach die Performance unserer Testversion stark ein.

► **PLATZHALTER** Welche Module sind für das Raumschiff bereits gebaut? Da die Anzeige nicht funktioniert, tappen Sie im Dunkeln.



CHEFSACHE

Wer die altägyptische Königin Hatschepsut als Anführerin wählt, erhält pro Runde einen Kulturbonus und wird nicht mit einer Anarchie-Phase bei einem Wechsel der Staatsform bestraft. Außerdem können Sie den mächtigen Streitwagen produzieren.





WETTRÜSTEN Selbst wenn Sie wie hier eine riesige Armee aufstellen, geht der Überblick nicht verloren. Über die Schaltfläche oben rechts legen Sie beispielsweise Ihre Staatsform und die Religion fest. Ferner erhalten Sie Zugriff auf den Tech-Tree.

eine islamische Nation. Alles in allem verleiht dieses göttliche Feature **Civilization 4** eine ungeahnte strategische Tiefe und eine noch größere spielerische Freiheit als seinerzeit **Civilization 3**.

Der Schlüssel zum Erfolg liegt in der Forschung. Welche Technologien des gut durchdachten Tech-Trees Sie freischalten, bleibt weitestgehend Ihnen überlassen. So kann es passieren, dass bereits Jets patrouillieren, die Bevölkerung sich aber noch immer in der Steinzeit wähnt. Wer besonders fix in der Forschung ist, erhält schnelleren Zugriff zu fortschrittlicheren Einheiten und Waffen wie Atomraketen. Kämpfe zwischen Panzern und Rittern sind somit keine Seltenheit. Was aber nicht gleichzeitig bedeutet, dass eine moderne Armee den Feind überrollt. Selbst Speerträger holen unter Umständen Hubschrauber vom Himmel. Ein unrealistisches und für die technologisch überlegene Partei zugleich frustrierendes System. Zumal der PC bei der Einheitenproduktion mogelt. Während Sie eine Ewigkeit auf neue Truppen warten, zaubert die ansonsten solide KI auffällig fix neue Armeen aufs Spielfeld.

Zweckmäßige Grafik

Auch wenn sich **Civilization 4** in puncto Gameplay eher im Detail vom Vorgänger abhebt – etwa durch die Religionen oder die vereinfachte Menüstruktur – optisch ist Sid Meiers jüngster Spross nicht als **Civ**-Ableger wiederzuerkennen. Dem Sprung in die dritte Dimension sei Dank. Besonders die liebevoll gestaltete Welt gefällt. Im direkten Vergleich zu **Age of Empires 3** wirkt **Civilization 4** dennoch wie Goldie Hawn gegenüber Anna Kournikova. Was dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Wohl aber einige Ungereimtheiten unseres Testmusters (Build 0.84). Besonders in einer dicht besiedelten, technologisch fortgeschrittenen Welt brach die Performance so stark ein, dass ein vernünftiges Weiterspielen schier unmöglich war. Ferner führten Bombardements zu Abstürzen, der Bau des Raumschiffs klappte noch nicht einwandfrei und der eigentlich sehr spannende Mehrspielermodus war instabil. Take 2 reagierte mit einer neuen Version (Build 0.87), in der viele Bugs behoben waren. Die Zeit reichte aber für einen seriösen Test nicht mehr aus, schließlich handelt es sich um ein äußerst komplexes Programm. Um der legendären Serie und seinen vielen Fans gerecht zu werden, nutzen wir die Wochen bis zur nächsten Ausgabe und liefern Ihnen dann einen umfangreichen Test der Verkaufsversion nach. Natürlich inklusive Wertung. (bb)



ZWEITER WELTKRIEG Civ 4 beinhaltet auch einige Szenarien. Hier sehen Sie die Schlacht um El Alamein.



SEEKRAFT Bevor Sie mit Fußtruppen landen, sollten Sie erst die Stadtverteidigung mit einem Zerstörer vernichten.



BÜRGERMEISTER Wie zufrieden sind die Einwohner? Das und vieles mehr verrät dieser Bildschirm.

IM WETTBEWERB

CIVILIZATION 3 TEST IN PCG 04/02	KNIGHTS OF HONOR TEST IN PCG 11/04	CIVILIZATION 4 TEST IN PCG 12/05
	TECHNIK	
UNGENÜGEND (40%)	**AUSREICHEND** (69%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)
+ Auch auf älteren PCs gut spielbar – Mäßige, rein zweckdienliche 2D-Grafik – Dürftige Sound-Effekte	+ Riesige Armeen im Schlachtmodus + Kurze Ladezeiten trotz großer Landkarte – Veraltete 2D-Grafik – Unübersichtliche Kämpfe	+ Liebevoll gestaltete 3D-Landschaften + Stufenloser Zoom vom All auf die Erde + Riesige Auswahl an Musikstücken – Grafik wirkt veraltet – Noch sehr großer Hardware-Hunger
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (75%)	**GUT** (82%)	**GUT** (85%)
+ Abwechslungsreich durch viele spielbare Völker + Große Freiheit bei eigener Spielweise + Stimmige Musikbegleitung – Reduzierung auf das grafische Minimum – Keine Zwischensequenzen	+ Detailliertes Mittelalterszenario + Lebendig wirkende Computergegner + Überraschende Ereignisse – Eintöniger Soundtrack – Keine ländertypischen Bauten	+ Truppen sprechen in ihrer Landessprache + Musik passt perfekt zu den Epochen + Religion spielt eine Rolle – Ritter können Hubschrauber „abschießen“ – Keine richtige Story mit Missionen
	SPIELDESIGN	
GUT (84%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (89%)
+ Sehr gut ausbalancierter Technologiebaum + Extrem hohe Wiederspielbarkeit + Spielerisch reale Weltgeschichte nacherleben – Unkomfortable Bedienung im Endgame – KI mogelt	+ Fordernde Gegner + Motivierendes Errungenschaftensystem + Realistische, folgenreiche Diplomatie – Miserable Steuerung	+ Kein linearer Tech-Tree, sehr viele Einheiten + Nahezu unbegrenzte strategische Optionen + Glaubwürdige Diplomatie + Niedrige Lernkurve, sechs Siegbedingungen – Computer verschafft sich unfaire Vorteile
	MULTIPLAYER	
-	**BEFRIEDIGEND** (76%)	-
Mehrspielermodus ist nur im Add-on vorhanden	+ Rasanter König-der-Türme-Modus + Historische Schlachten nachspielbar – Kein Eroberungsmodus	Multiplayer war noch nicht testfähig
	SPIELSPASS	
GUT (85%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	-

MOTIVATIONSKURVEN

BEGEISTERT / NEUTRAL / FRUSTRIERT – 6 STD. 12 STD. 18 STD. 24 STD.

Spieldauer (Einzelspieler): 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 24 Stunden

1 Das ausführliche Tutorial erleichtert den Einstieg immens. Nett: Sid Meier erklärt persönlich als Computerfigur die zahlreichen Funktionen.

2 Die erste Siedlung ist errichtet. Jetzt heißt es schnell expandieren. Dabei nimmt Ihnen der PC auf Wunsch viele Routinejobs wie den Straßenbau ab.

3 Die Vorfreude auf neue Technologien steigt. Das Religions-Feature eröffnet völlig neue Strategien und erleichtert den Handel mit anderen Nationen.

4 Spätestens jetzt entfaltet die Droge **Civilization 4** ihre volle Wirkung. Der hohe Wiederspielwert ist enorm. Einzig und allein einige Bugs trüben den Gesamteindruck.

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1 Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie 800x600	 1.024x768	KLASSE 2 Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 1.024x768	 1.280x1.024	KLASSE 3 Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) 1.024x768	 1.280x1.024	KLASSE 4 Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra) 1.024x768	 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM ▼ 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Unsere Testversion entpuppte sich als erstaunlich Hardware-hungrig. Immer wieder kam es zu Leistungseinbrüchen. Wir rechnen damit, dass Firaxis das Spiel bis zum Release noch optimiert. Deshalb liefern wir Ihnen den Leistungs-Check und die Tuning-Tipps in der kommenden Ausgabe nach.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

CIVILIZATION 4

CA. € 50,-
04. NOVEMBER 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Unglaublich, wie der neue Meier wieder an den Bildschirm fesselt.“

Ich muss gestehen, ein bisschen neidisch habe ich anfangs schon auf die Monitore meiner Kollegen gespäht, als dort das optisch opulente **Age of Empires 3** lief. Aber **Civilization 4** lieferte rasch den Beweis, dass Grafik nicht alles ist. Obwohl das Spielprinzip aus den 80er-Jahren eigentlich ein alter Hut ist und so mancher Bug für Ärger sorgte – ich musste doch immer noch eine Runde dranhängen, um eine weitere Stadt mit meinen Priestern zu bekehren. Göttlich! Bleibt nur noch zu hoffen, dass Firaxis insbesondere die Leistungseinbrüche in den Griff kriegt, dann bin ich mir sicher: **Civilization 4** wird ein Hit.

TOM BOROVSKIS

„Civilization 4 wird sicher ein großartiges Spiel – bloß wann?“

Jetzt wird es spannend. Firaxis verbleiben knapp zwei Wochen, um die Performance-Mängel und Bugs zu beheben, die uns eine faire Bewertung von **Civilization 4** in dieser Ausgabe unmöglich gemacht haben. Sollte diese Zeit nicht ausreichen, so kommt ein absolut geniales Spiel in den Verkauf, das als Frühgeburt erst durch Patches zum Vollprodukt reift. Außer Frage steht, dass die Entwickler bislang hervorragende Arbeit geleistet haben. Das Spiel wird sicher großartig – stellt sich bloß die Frage: wann?

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Firaxis Games
Titel vom selben Entwickler:
- Sid Meier's Pirates! (80)
- Civilization 3 (85)
- Sid Meier's Sim Golf (67)

Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 18/18/18
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Sehr viele strategische Möglichkeiten
+ 18 Nationen mit unterschiedlichen Stärken
+ Süchtig machendes Spielprinzip
– KI schummelt, unrealistisch starke Einheiten
– Noch einige Bugs und sehr Hardware-hungrig

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (82)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	–

BASISBAU Manche Gebiete auf der Weltkarte ermöglichen den Bau einer Basis. Diese können Sie individuell verändern und verbessern.



KEINE PANIK In den Taktikkämpfen ist die Pausentaste Ihr stärkster Verbündeter. Damit behalten Sie die Kontrolle in den Gefechten.

UFO: Aftershock

Freudentaumel oder alten Zeiten nachweinen? Das Remake von **UFO: Enemy Unkown** ist weder richtig gut, noch schlecht.

Die Erde ist 50 Jahre nach der Invasion der Alien-Rasse Retikulaner nicht mehr das, was sie mal war: eine verwüstete Oberfläche, Mutanten und Außerirdische überall. Mitten in das Chaos platzt der Spieler, im Schlepptau ein Haufen Überlebender. Zusammen strandet man auf einer Raumstation im geostationären Orbit (der so genannten Laputa) und beschließt fortan, die blaue Kugel zurückzuerobern. Nun ja, die Story von **UFO: Aftershock** klingt wirr, führt aber eines der drei alternativen Enden des Vorgängers **UFO: Aftermath** fort.

Spielerisch ist **Aftershock** hingegen ein Remake des zehn Jahre alten Taktik-Klassikers **UFO: Enemy Unknown**. Wie im Genre-Opa schaut man auf eine Weltkarte, die in verschiedene Gebiete unterteilt ist. Wird beispielsweise ein Landstrich von Aliens terrorisiert, poppt ein Missionssymbol auf und man kann einen Trupp Soldaten entsenden. Ähnlich wie in **Silent Storm** vermöbeln Sie die Außerirdischen dann in einem taktischen Scharmützel mit Waffengewalt. Diese Kämpfe laufen in Echtzeit ab, können aber jederzeit mit der Pausentaste angehalten werden. Die hakelige Steuerung sabotiert einen störungsfreien Spielablauf – die eigenen Recken sind betreuungsintensiver als eine Horde Rekruten bei der Grundausbildung.

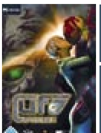
Kämpfe auf der Oberfläche machen gut die Hälfte der Spielzeit von **Aftershock** aus. Die übrige Zeit starrt der Spieler auf Forschungs-, Wirtschafts- und Mannschaftsmenüs oder erteilt Bau- und Entwicklungsaufträge. Schon nach kurzer Zeit macht diese Planungs- und Aufbauphase den Großteil des Spielspaßes aus. Neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände erforschen und gegen die Aliens einsetzen macht einfach Laune – vor allem, weil die eigene Truppe in den Gefechten Erfahrung sammelt und Ihre Soldaten zum Scharfschützen, Sanitäter oder Späher trainiert werden können. Die veraltete Optik verwehrt einen Sprung in höhere Wertungsregionen, auch die Taktikkämpfe verlieren aufgrund immer gleicher Landschaften schnell an Reiz. Ärgerlich: Unsere Testversion (englische Goldmaster) stürzte recht häufig ab. (dg)



VOLL UNTER KONTROLLE Auf der rotierenden Weltkugel planen Sie Einsätze und erweitern Ihren Machtbereich.



AUFSTEIGER Soldaten lassen sich zu einem von zwölf unterschiedlichen Spezialisten ausbilden (siehe Liste oben rechts).



UFO: AFTERSHOCK

CA. 39,-
17.10.2005

DIRK GOODING



„Macht mehr Spaß als man sich selbst eingestehen will."

Ich gebe zu, dass mich die altbackene Optik zunächst abgeschreckt hat. Doch das änderte sich nach dem ersten Gefecht relativ schnell; der Ausbau der Basis, das Erforschen neuer Technologien und der hohe Rollenspielanteil im Team-Management machen aus **UFO: Aftershock** weit mehr als nur einen uninspirierten Aufguss von **UFO: Enemy Unknown.** Allerdings gingen mir die häufigen Abstürze ziemlich auf die Nerven, und beim Thema Steuerung sollten die Entwickler mal einen Blick auf Konkurrenzprodukte wie **Codename: Panzers** oder **Silent Storm** werfen. Ich persönlich mag's, weiterempfehlen würde ich es aber nur jenen Spielern, die die **UFO**-Serie kennen und mögen.

BENJAMIN BEZOLD



„Spielerisch kommt UFO: Aftershock nicht über das Mittelmaß hinaus."

Mir egal, ob es vor zehn Jahren mal ein tolles Taktikspiel mit **Akte-X**-Flair und fetzigen Kämpfen gab – wenn ich mir heute ein Spiel kaufe, dann erwarte ich einfach mehr als ständig gleiche, farblose Retortenlandschaften, Programmabstürze und ziemlich bescheiden agierende Gegner. Sollten die Programmierer die Abstürze in den Griff kriegen, ist **UFO: Aftershock** sicherlich für ein paar Stunden Unterhaltung gut. Ob's reicht, um mich dauerhaft von **Codename: Panzers 2** wegzukriegen, bezweifle ich aber.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Altar Adventures
Titel vom selben Entwickler:
- UFO: Aftermath (74)
- Original War (77)

Publisher: Morphicon Ltd
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

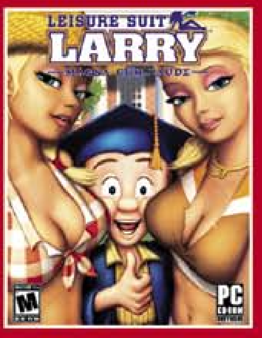
- \+ Soldaten können sich spezialisieren
- \+ Basen lassen sich individuell ausbauen
- \+ Forschung und Einsatz neuer Waffen macht Laune
- − Steuerung hakelig
- − Häufige Abstürze zerren an den Nerven

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

Get the REAL CLASSIC GAMES

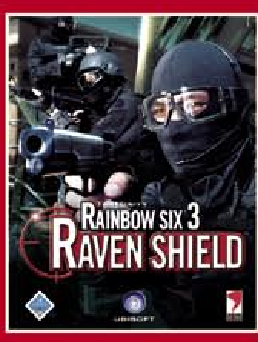
PC GAMES € 10,-*



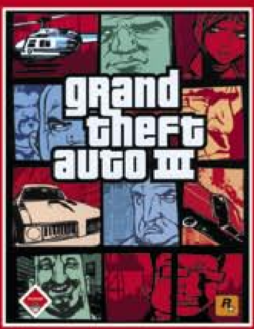
Leisure Suit Larry
Magna Cum Laude
VIVENDI UNIVERSAL



Worms Forts
Unter Belagerung
SEGA



Rainbow Six 3
Raven Shield
UBISOFT



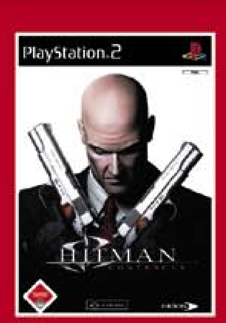
GTA III



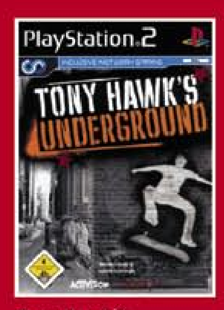
PS2 GAMES € 20,-*



Champions of Norrath
UBISOFT



Hitman
Contracts
eidos



Tony Hawk's
Underground
ACTIVISION



Spider-Man
The Movie
ACTIVISION

PS1 GAMES € 15,-*



Yu-Gi-Oh!
Forbidden Memories

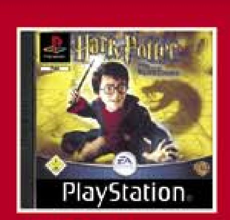




Spyro
The Dragon
SONY



Gran Turismo
The real driving simulation
SONY



Harry Potter
Die Kammer des Schreckens



*

*EA-Titel nicht in Österreich erhältlich!
*Unverbindliche Preisempfehlung

Die Software Pyramide findest Du fast überall!
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Saturn, Alpha-Tecc, ProMarkt, Toom, Herkules Technikpartner, MakroMarkt, Marktkauf, Globus sowie im gut sortierten Fachhandel!





▲ **LUFTKAVALLERIE** Kampfhubschrauber sind das beste Mittel, um feindliche Panzerverbände zu vernichten oder zumindest schwer anzuschlagen.

▼ **BESATZUNGSMACHT** Um Zielstädte einzunehmen, befreien Sie die farblich gekennzeichneten Hexfelder von Feindeinheiten und besetzen ein Feld der Stadt eine Runde lang.

BÜRGERKRIEG Die einst weltbeherrschende US-Armee ist zersplittert und kämpft auf verschiedenen Seiten gegeneinander. Dabei kommen High-Tech-Waffen wie der Apache oder M1A1 Abrams zum Einsatz.

Shattered Union

Die USA sind zerfallen, Splittergruppen kämpfen um die Überreste der einst großen Nation. Ihr Job: Die Scherben auflesen und das Land wiedervereinigen.

Im Jahre 2012 sind die Vereinigten Staaten von Amerika nicht mehr das, was sie mal waren. Ein unrechtmäßig ernannter Präsident herrscht mit eiserner Faust und unterdrückt die Opposition. Gewalt erzeugt Gegengewalt und so kommt es zu atomaren Anschlägen auf verschiedene amerikanische Großstädte – darunter Washington D.C. Der Regierungsapparat ist ausgelöscht, die USA zerfallen in sechs Splitterstaaten. Russland wittert leichte Beute und annektiert Alaska, ohne auf Widerstand zu stoßen. Die Europäische Union bleibt ebenfalls nicht untätig und entsendet Friedenstruppen. Jetzt kommen Sie ins Spiel.

Der Feldherr sind Sie!

Bei **Shattered Union** führen Sie in der Einzelspielerkampagne eine der sechs separatistischen Parteien oder die EU-Truppe über amerikanische Schlachtfelder. Das rundenbasierte Spielprinzip erinnert an **Rome: Total War** und ist in zwei Phasen unterteilt. In strategische Runden, in denen Sie nach Feldherrenart Angriff und Verteidigung planen und natürlich in handfeste Schlachten, in deren Verlauf Sie Ihre Einheiten ebenfalls rundenweise über dreidimensionales Hexfeldterrain ziehen. Die strategische Karte erinnert stark an das Brettspiel **Risiko**. Das Spielfeld umfasst das Gebiet der heutigen USA, mit Ausnahme von Alaska und Hawaii. Allerdings sind die 24 zu erobernden Gebiete nicht den Bundesstaaten nachempfunden, die Entwickler haben „gefühlte" Grenzen gezogen. So gehört beispielsweise die westliche Hälfte des früheren Staates Ohio zur Great Plains Federation, während sich die östliche Hälfte der New England Alliance angeschlossen hat. Fünf der insgesamt sieben Krieg führenden Parteien besitzen vier Startländer, die New England Alliance hat drei Gebiete und die EU-Truppen ein mageres Territorium in der Gegend von New York.

Armeen ausheben

Pro strategischer Runde können Sie einen Angriff auf ein benachbartes Feld durchführen. Hierfür stellen Sie aus Ihrem Einheiten-Pool eine Armee zusammen, die Auswahl ist denkbar einfach (siehe Kasten „Strategische Planung"). Ihnen stehen maximal 42 Einheiten verschiedener Kategorien wie schwere Panzer, Luftabwehr oder Flieger zur Verfügung. Dabei wählen Sie zwischen aktuellen Waffensystemen wie dem M1A1-Abrams-Panzer, Apache-Helikopter oder Leopard 2 aus. Attackiert ein Gegner Sie in derselben strategischen Runde, schöpfen Sie Verteidigungstruppen aus demselben Pool. Wurden jedoch alle Einheiten bereits beim Angriff eingesetzt, bleibt Ihnen für die Abwehrschlacht nichts mehr übrig und Sie geben das attackierte Gebiet kampflos auf.

Neue Kampfeinheiten bekommen Sie auch nicht geschenkt. Diese kosten je nach Wert zwischen 3.000 und 125.000 Dollar. Geld nehmen Sie ein, indem Sie Territorien erobern und halten. Dabei werfen die Gebiete pro strategischer Runde unterschiedlich viel ab. Stark industrialisierte Gegenden wie New York sind natürlich lukrativer als ländliche Gebiete. Größere Verluste können Sie jedoch selbst mit hohem Einkommen kaum ausgleichen; schonen Sie daher Ihre Truppen wo es nur geht. Angeschlagene Panzer sollten Sie erst einmal zurückziehen, bevor Sie diese komplett verlieren. Reparaturen nehmen Sie nicht per Hand vor. Lassen Sie eine beschädigte Einheit eine Runde lang stehen, sind anschließend 25 Prozent der Lebenspunkte automatisch wiederhergestellt. Die Betankung funktioniert auf die gleiche Weise. Auf Munition brauchen Sie nicht zu achten, da alle Truppen unendlich viel besitzen. Ab und zu werfen auch russische Flugzeuge zufallsbedingt Versorgungskisten ab. Diese Kisten bringen bei Aufnahme entweder einen Bonus, wie etwa zusätzliche Verteidigungspunkte, oder aber sie beschädigen die Einheit, die sie aufgesammelt hat.

Auf in die Schlacht!

Die Gefechte führen Sie auf 3D-Terrain, erzeugt mit einer überarbeiteten Version der **Railroad Tycoon 3**-Engine. Das Gelände ist in Hexfelder unterteilt und bietet unterschiedliche Deckungsmöglichkeiten. Stationieren Sie zum Beispiel Infanterie auf freier Fläche, sind Ihre Fußsoldaten ein gefundenes Fressen für feindliche Panzer. In Städten steigt der Verteidigungsbonus jedoch. Wälder geben ebenfalls Deckung. Bei gleichem Terrain gilt das Schere-Stein-Papier-Prinzip. Gepanzerte Fahrzeuge und Bomber bezwingen Infanterie, Flieger schlagen Panzer. Luft-Boden-Batterien und Abfangjäger schießen Bomber locker vom Himmel. Die Konsequenz: Mit einer Waffengattung allein kommen Sie in der Regel nicht weit. Damit die Gefechte nicht bis zum Morgengrauen dauern, gibt das Spiel eine maximale Rundenzahl vor, je nach Karte 13 bis 15 Umdrehungen. Bis zum Ablauf der Frist erobern Sie wie beim Genre-Urahn **Panzer General 3D** bestimmte Städte, sonst ist der Angriff gescheitert. Allerdings brauchen Sie bei **Shattered Union** nicht alle als kriegswichtig markierten Positionen einzunehmen. Jede Stadt besitzt einen gewissen Punktwert. So bringt San Francisco 100 Punkte, kleinere Vororte nur 25. Auf jeder Karte hat der Angreifer eine bestimmte Anzahl – beispielsweise 150 – zu erreichen, will er die Schlacht gewinnen. So können Sie entscheiden, welche Städte Sie einnehmen wollen und welche nicht, da auf jeder Spielkarte verschiedene Kombinationen möglich sind. Der Verteidiger stellt dagegen seine Truppen so auf, dass er reagieren kann. Dieses simple Prinzip

Strategische Planung

Bevor Sie in die Schlacht ziehen, legen Sie das Zielgebiet fest und stellen Ihre Armee zusammen.

Die Übersichtskarte

Es wird in einer festen Reihenfolge gezogen: New England Alliance, EU-Truppen, The Confederation, Great Plains Federation, The Republic of Texas, Pacifica und Californian Commonwealth. Jedes Territorium bringt finanzielle und industrielle Vorteile. Haben Sie New York erobert, bekommen Sie pro Monat 16.500 Dollar mehr und einen Bonus auf Steuereinnahmen. Von wo der Angreifer auf die Karte zieht, hängt davon ab, aus welcher Himmelsrichtung er angreift.

Das Arsenal

Zu Beginn der Kampagne stehen 34 Einheiten zur Verfügung. Von Ihrem Guthaben können Sie neue Truppen kaufen oder beschädigte Einheiten reparieren. Im Notfall lässt sich auch unwichtiges Kriegsmaterial zum Schleuderpreis verkaufen, um dringender benötigte Truppentypen anzuschaffen. Maximal 42 Einheiten umfasst der Pool. Daraus sind Armeen für Angriff und Verteidigung zu schöpfen. Pro strategischer Runde kann jede Einheit nur ein Mal zum Einsatz kommen.





STELLUNGSSPIEL Natürliche Hindernisse wie Flüsse lassen sich gut zur Verteidigung nutzen. Brücken bekommen dadurch große taktische Bedeutung.



VERBRANNTE ERDE Bombardements von Städten wirken sich langfristig aus. In der nächsten Schlacht sind vormals vernichtete Stadtteile immer noch Ruinenfelder.


FERNANGRIFF Artillerie ist neben der Luftwaffe ein erstklassiges Mittel, um feindliche Panzereinheiten zu vernichten.


MASSSTAB Die Vehikel sind nicht maßstabsgetreu und repräsentieren immer mehrere Einheiten gleichen Typs.

sorgt für großen taktischen Spielraum, Bewegungsschlachten wie Belagerungen sind möglich. Kämpfe enden allerdings auch sehr häufig durch den Rückzug einer Partei oder die komplette Auslöschung des Gegners. Sehr angenehm: Die Steuerung ist kinderleicht. Tastaturkürzel brauchen Sie keine, Sie ziehen Einheiten per Mauszeiger.

Spezialaktionen

Damit Gefechte sich nicht zu dröge gestalten, haben sich Poptop Software noch was Nettes einfallen lassen. Alle paar Runden stehen Spezialaktionen wie Säureattacken, Verteidigungsboni oder Atombomben zur Verfügung. Welche Aktionen dabei für Sie infrage kommen, hängt von Ihrem Ruf ab. Bombardieren Sie gern Städte und zerstören Sie mit Vorliebe Wahrzeichen der USA – etwa die Golden Gate Bridge – erhalten Sie zum Beispiel biologische Waffen. Patrioten bekommen dagegen Schutzmechanismen oder Aufklärungsboni. Beliebten Feldherren stehen kostenlose Partisanen zur Seite.

KI und Spielmodi

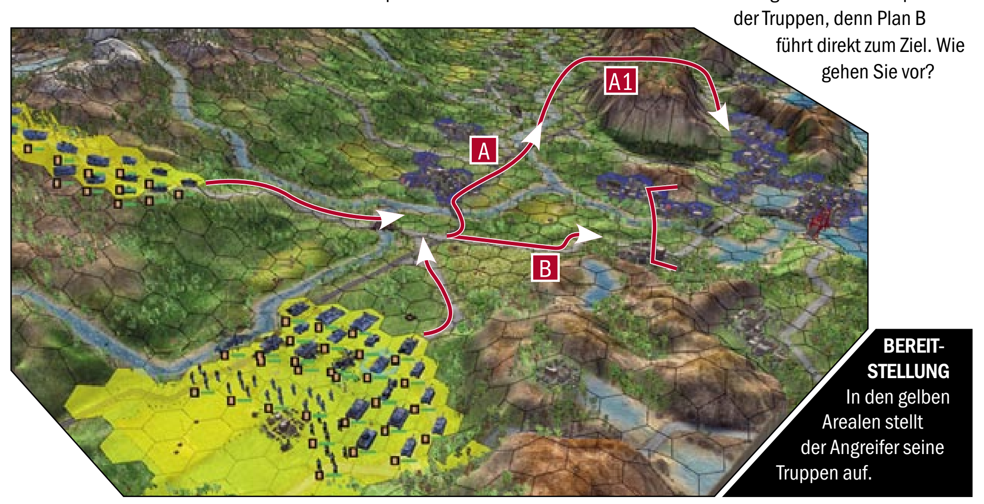
Bei der künstlichen Intelligenz haben sich die Entwickler noch mal kräftig ins Zeug gelegt. Ließ sich der Computergegner in der Preview-Version noch ohne großes Theater aus der Reserve locken, ist die schwere KI-Stufe in der Testversion eine weitaus härtere Nuss. Erst werden wichtige Einheiten wie Luftabwehrbatterien oder Artillerie ausgeschaltet, danach decken Flieger und Helikopter Ihre schweren Panzer ein. Eigene Unterstützungseinheiten entblößt die KI zudem nicht mehr so leicht. Wie reagiert der Computer aber, wenn Sie die Tankrush-Taktik fahren? Auf mittlerer Stufe ist die KI mit etwas Können noch zu besiegen, wenn Sie ausschließlich schwere Panzer einsetzen. Auf „Sehr schwer" gleicht diese Vorgehensweise einem Himmelfahrtskommando.

Neben der Einzelspielerkampagne bietet das Spiel Sofortgefechte gegen die KI (Skirmish) und einen kleinen Mehrspielerteil. Hier sind jedoch nur simple 1-gegen-1-Gefechte im LAN, Internet oder an einem Computer (Hotseat) möglich. Der reizvolle Kampf um die USA steht im Multiplayer-Teil nicht zur Verfügung. (oh)

Der Schlachtplan

Bevor Sie sich ins Getümmel stürzen, planen Sie Ihre Vorgehensweise.

Um Nordkalifornien einzunehmen, bieten sich zwei Strategien an. Plan A sieht so aus: Sie umgehen San Francisco durch das kalifornische Tal im Osten und nehmen dabei mehrere Kleinstädte ein. Nach einigen Kilometern biegen Sie nach Westen ab und erobern San Francisco quasi durch die Hintertür (A1). Der Weg ist weit, der Widerstand jedoch gering. Allerdings besteht die Gefahr, dass Ihnen der Gegner bei der Umgehung in die Flanke fährt. Plan B ist weniger elegant: Sie attackieren San Francisco frontal. Die KI ist jedoch nicht dumm. Sie erwartet Ihren Angriff mit dem Hauptteil der Truppen, denn Plan B führt direkt zum Ziel. Wie gehen Sie vor?



BEREITSTELLUNG In den gelben Arealen stellt der Angreifer seine Truppen auf.

SHATTERED UNION
CA. € 40,-
21.10.2005

OLIVER HAAKE


„Ein ausgewogenes Spiel, das nicht nur Hardcore-Strategen anspricht."

Runden-Strategie ist nur was für Hardcore-Strategen? Falsch! Poptop Software bringt mit **Shattered Union** einen ausgewogenen Titel, der zwar strategischen und taktischen Anspruch bietet, stundenlanges Handbuchwälzen jedoch vermeidet. Dazu wurde Gott sei Dank die KI im Vergleich zur Preview-Version deutlich verbessert. Einzig der Mehrspielerteil enttäuscht mich. Warum kann ich die spannende Kampagne nicht mit meinen Kollegen im Netzwerk spielen? Der 1-gegen-1-Modus ist zwar nett, aber nicht mehr als ein Snack für zwischendurch.

STEFAN WEISS


„Die Grafik ist zwar nicht erstklassig, das Szenario und Spielprinzip gefällt aber."

Ein Hauch Nostalgie liegt in der Luft, wenn ich **Shattered Union** spiele. Das gute alte **Battle Isle** lässt grüßen. Poptops Neuheit kommt außerdem mit einem erfrischend abwechslungsreichen Szenario daher, denn das Berlin und Stalingrad der Vierzigerjahre kenne ich dank unzähliger WW2-Spiele längst in- und auswendig. Optisch gewinnt **Shattered Union** sicherlich keinen ersten Preis, dafür ist aber der taktische Tiefgang umso besser. Die Gefechte sind aufgrund der zeitlichen Rundenbegrenzung extrem spannend. Alles in allem ein gutes Spiel für Denker und Schlachtenlenker.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Poptop Software
Titel vom selben Entwickler:
- Railroad Tycoon 3 (87%)
- Tropico 2 (82%)
- Age of Wonders (84%)

Publisher: Take 2
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/2/2
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Dynamische Kampagne
+ Taktisch und strategisch ansprechend
+ Einsteigerfreundlich
– Grafik ist unteres Mittelmaß
– Mehrspielermodus unbefriedigend

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Sehr gut (90)
	Mehrspieler	Ausreichend (65)



LUFTIKUS Bomberangriffe sind nicht so effektiv und spektakulär inszeniert wie bei den Genrekollegen Blitzkrieg 2 oder Panzers 2.



ANGEBRANNT Flammenwerfer-Einheiten machen auch mit gepanzerten Einheiten kurzen Prozess.



EINGESACKT Eingegrabene Einheiten halten jeden feindlichen Panzervorstoß auf.

Roter Sturm

Mockba to Berlin | Endlos-Szenario Zweiter Weltkrieg – taktieren Sie sich durch russische Schlachtfelder bis nach Berlin.

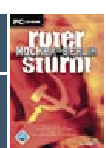
Die Panzerkolonne pflügt kettenrasselnd durch die herbstliche Landschaft vor Leningrad. Der vorausgeschickte Kundschafter entdeckt anrückende Landser. Sofort graben sich die eigenen Fahrzeuge ein und warten auf den Gegner. Klingt spannend? Ist es im neuesten Teil der Strategieserie von Monte Christo Games auch, zumindest für eine kurze Weile. Nach **D-Day**, **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **1944: Winterschlacht in den Ardennen** kämpfen Ihre Truppen in **Roter Sturm: Mockba to Berlin** an den Ostfronten auf Seiten der Deutschen und Russen. Der Einzelspielermodus umfasst drei Kampagnen mit 20 Missionen.

Panzers light?

Nach dem eher schlichten Tutorial suchen Sie sich aus, mit welcher Kampagne Sie beginnen möchten, alle drei Kapitel sind von Anfang an freigeschaltet. Wie im Genre üblich, steigt der Schwierigkeitsgrad der Kampagnen linear an. Einsteiger beginnen also besser mit dem ersten Kapitel, das die Schauplätze Minsk, Kiew, Brest Litowsk, Leningrad und Moskau (Mockba) umfasst. Basenbau entfällt komplett, Sie bekommen vielmehr eine vorgefertigte Truppe zur Verfügung gestellt. Erfahrungspunkte wie beim Genreprimus **Codename: Panzers** gibt es nicht. Ebensowenig Helden, sodass die Soldaten und Einheiten einem nicht gerade ans Herz wachsen. Große Verluste in den Schlachten dürfen Sie trotzdem nicht hinnehmen, sonst sind die Missionen zu schwer lösbar. Taktischen Tiefgang bekommt **Roter Sturm** durch die aus den Vorgängern bekannten individuell zusammensetzbaren Fahrzeugbesatzungen: Packen Sie beispielsweise einen Offizier an Bord eines Panzers, verbessert sich die Effektivität der Primärwaffe, während ein Scharfschütze zu höherer Sichtweite verhilft. Im laufenden Gefecht erhalten Sie ab und zu Nachschub, wenn Sie etwa einen gegnerischen Stützpunkt erobert oder ein Skriptereignis ausgelöst haben.

Zweite Liga

Aus technischer Sicht ist **Roter Sturm** ein laues Lüftchen. Die Figuren sind polygonarm, die Texturen, vor allem in der Nahansicht, matschig. Dafür flutscht die Kamerasteuerung wie geölt, das Zoomen und Drehen geht leicht von der Hand. Gruselig: Bei der Wegfindung verheddern sich Panzer an Bäumen und Häusern, Transporter rühren sich nicht mehr vom Fleck, wenn zu viele Infanteristen drum herum stehen – das frustet! Im eher unspektakulären Mehrspielermodus bekriegen Sie sich mit maximal acht Spielern. Ganz nett: Es gibt drei unterschiedliche Spielmodi (Eroberung, Kampf um die Flagge und Deathmatch). (sw)



ROTER STURM: MOCKBA TO BERLIN
CA. € 30,-
07.OKTOBER 2005

STEFAN WEISS



„Roter Sturm macht im Großen und Ganzen nichts verkehrt. Bloß andere Titel machen es besser."

Wenn ich einen Mausbefehl fünf Mal ausführen muss, bis meine Panzer sich endlich entknäueln, verdirbt das schon auf Anhieb eine Menge Spaß. In den Gefechten selbst bietet mir **Roter Sturm** solide Hausmannskost. Dank der taktischen Möglichkeiten, wie unterschiedliches Feuerverhalten und editierbare Fahrzeugbesatzungen, fühle ich mich etwas versöhnt. Nur schade, dass die Kampagnen so trocken aufbereitet sind. Vor allem der Sprecher in den Missionsbriefings lässt mich eher an öde Geschichtsunterrichtsstunden als an spannende Missionsvorbereitungen denken.

OLIVER HAAKE



„Nachfolger mit schönen und anspruchsvollen Szenarien."

Obwohl ich bereits bei den knallharten Vorgängern DAK vs. Desert Rats und D-Day über die teils extrem schweren Missionen geflucht habe, kann ich vom Nachfolger nicht lassen. Es ist einfach zu reizvoll, die Barbarossa-Kampagne von Beginn an zu spielen, statt nur die entscheidenden Stationen wie Stalingrad oder Kursk anzugehen. Allerdings läuft viel nach Schema F ab: Ausprobieren, ob eine Taktik funktioniert. Nicht? Dann Speicherstand laden und noch mal versuchen. Andere Spiele wie Blitzkrieg 2 verzeihen dagegen Fehler und das ist gut so.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Digital Reality
Titel vom selben Entwickler:
- D-Day (80)
- Afrika Korps vs. Desert Rats (85)
- Hegemonia (84)

Publisher: Koch Media
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Individuelle Fahrzeugbesatzungen möglich
- + Detaillierte Einheitenenzyklopädie enthalten
- + Anforderung an die Hardware moderat
- − Unspektakuläre Grafik
- − Grauenhafte Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
77	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Ausreichend (69)
	Mehrspieler	Befriedigend (73)





In einem verzweifelten Kampf um das Überleben der Erde gegen einen gnadenlosen Gegner können Sie nur siegen, wenn Sie selber einer von ihnen werden.

- Kämpfen Sie im Freien mit Panzern und Walkern
- Besiegen Sie die Aliens mit einem ganzen Arsenal an High-Tech-Waffen
- Messen Sie sich in schnellen und actiongeladenen Mehrspieler-Gefechten im Arena-Stil

...DIE INVASION BEGINNT
HERBST 2005

Ein Spiel von



Entwickelt von



Veröffentlicht von



PINK CADILLAC Wenn keine Militärkarosse zur Hand ist, kämpfen Sie sich in **Vietcong 2** auch mal im schrillen Zivilfahrzeug durchs Schlachtfeld.

STEUERVORTEILE In der Einzelspielerkampagne steuern Sie selbst keine Fahrzeuge, sondern bedienen lediglich deren Geschütze . Anders im Multiplayer-Teil.

Vietcong 2

Die Welt mit anderen Augen sehen. Vietcong 2 macht diesen Traum wahr, denn hier legen Sie in einer separaten Kampagne Charlies Uniform an.

Hinter jedem Busch lauert Gefahr. Unter jedem Stein könnte eine Granate verborgen sein. Ein Schritt zu weit, und Sie stürzen in eine Pfahlgrube. Willkommen im Dschungel! Willkommen bei **Vietcong**! Erinnern Sie sich an diese Zeilen? Die waren der Auftakt unseres **Vietcong**-Tests, den wir Ihnen vor zweieinhalb Jahren in der PC-Games-Ausgabe 5/2003 präsentierten. Was sich damals im Vorfeld als exzellenter Titel ankündigte, entpuppte sich letztlich „nur" als guter Shooter, der vor allem unter eintönigen Passagen und durchwachsener Gegner-KI litt. Ein Erfolg war **Vietcong** trotzdem, denn der Vietnamkrieg als Ego-Shooter-Kulisse war damals noch einzigartig und die „erwachsene" Atmosphäre mit ihren zahlreichen Spannungsmomenten ein echter Kaufgrund. Für den Nachfolger versprachen die Entwickler, die positiven Aspekte des Titels weiter auszubauen und Mängel auszumerzen.

Operation gelungen

Vietcong 2 ist ein taktisch angehauchter Ego-Shooter, der vor allem durch die intensive Atmosphäre und einen spannenden Handlungsbogen punktet. Der Einzelspielermodus bietet zwei Kampagnen: US und Vietcong-Kampagne, die Letztere will allerdings erst freigespielt werden. Sie beginnen das Spiel als Captain, der einen US-Reporter zu den Neujahrsfeierlichkeiten in der Stadt Hue begleitet. Wie Geschichtskundige wissen, starteten die Nordvietnamesen just zu diesem Zeitpunkt einen Überraschungsangriff, der einen Wendepunkt in der Geschichte des Vietnamkonflikts darstellte. Ihr erster Auftrag lautet also: Bringen Sie sich und den Journalisten mit heiler Haut aus der Gefahrenzone. Schon nach kurzer Spielzeit profitieren Sie von der auffälligsten Verbesserung. Während Sie im Vorgänger meist durch dichte Dschungelabschnitte schlichen, findet der Krieg hier an allen Fronten statt: Schießereien innerhalb von Gebäuden, Kriegstreiben in Stadtgebieten (Häuserkampf inklusive), bleihaltige Flussfahrten und so weiter. Für Abwechslung ist aber nicht nur bei der Wahl der Schauplätze gesorgt. Spielerisch ist das Ganze ebenfalls weitaus straffer designt als es beim Erstling der Fall war. Öde Endlostunnel und Vietcong-Fallen am Fließband fehlen hier glücklicherweise. Somit ist es nicht mehr nötig, dauernd auf die Quicksave-Taste zu hämmern, weil man befürchtet, im Minutentakt in Pfahlgruben zu landen. Generell ist **Vietcong 2** einen Tick einfacher, da es fairer ausfällt.

Eingeschworene Truppe

Nach wie vor haben Sie das Kommando über eine kleine Truppe, was aus **Vietcong 2** aber nicht automatisch einen Team-Shooter macht. Mittels Befehlstaste erteilen Sie Ihren Männern einfache Kommandos. Halten Sie diese Taste gedrückt, zielen auf einen beliebigen Fleck und betätigen dann den linken Mausbutton, marschiert Ihr Team genau dort hin. Visieren Sie stattdessen einen Feind an, wird dieser zum Primärziel Ihrer Männer. Das funktioniert sehr unkompliziert und bremst auch in hitzigen Gefechten den Spielfluss nicht. Da Ihre Untergebenen erfahrene Soldaten sind, tun sie auch ohne direkten Befehl meist das Richtige. Wer also keine Lust hat, seine Leute herumzukommandieren, lässt es einfach und kommt dennoch problemlos durch das Spiel. Schön, wenn man die Wahl hat. Die künstliche Intelligenz der Verbündeten ist also in Ordnung, doch wie sieht es mit der Intelligenz der Feinde aus? Hier ist nicht alles im grünen Bereich. So kommt es schon mal vor, dass Sie sich einem Feind frontal nähern und von diesem einfach nicht bemerkt werden. Selbst Schusswaffengebrauch erweckte die Schlafmützen nicht aus ihrer Lethargie. Im Normalfall geben sich die schlimmen Jungs aber gerissen, gehen brav in Deckung und schleichen sich auch mal von hinten an.

Technisch durchwachsen

Schon der Erstling und das Add-on **Fist Alpha** waren grafisch nicht gerade weltbewegend und diese Tradition setzt **Vietcong 2** fort. So glänzt der Titel zwar mit vielen gestochen scharfen und vor allem realistischen Texturen, doch die verwendeten die Entwickler nicht auf allen Objekten. Vor allem, wenn Sie sich langsam von Deckung zu Deckung schleichen, sticht die eine oder andere Matschtapete ins Auge. Auch in Sachen Effekte zeigt sich **Vietcong 2** altmodisch und verzichtet auf Augenschmeichler wie dynamische Schatten oder augefallene Mapping-Techniken. Da fällt der Titel gegenüber Genre-Konkurrenten wie **F.E.A.R.** deutlich ab.

Die größten Schwächen des Vorgängers

Als der erste Vietnamkriegs-Shooter vor zweieinhalb Jahren erschien, wurden nicht alle Erwartungen erfüllt. Warum, lesen Sie hier.



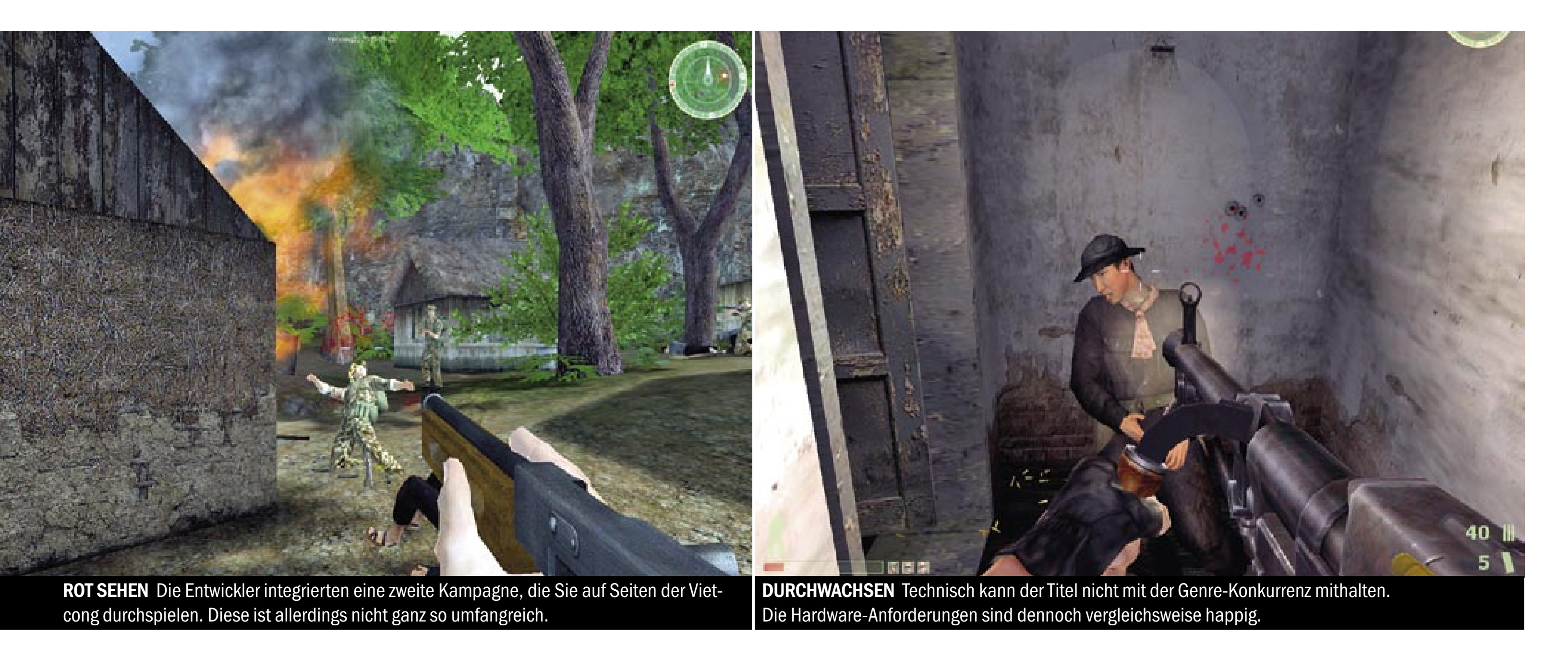
Grünstich
Dauernd nur durch den Dschungel zu latschen ist öde. Fallen des Vietcong bemerkten Spieler oft erst, wenn sie bereits reingetappt waren, wodurch das Spiel stellenweise zu einer Quicksave/Quickload-Orgie verkam. Der Nachfolger bietet abwechslungsreichere Levels und weniger unfaire Passagen.



Schwache KI
Die eigenen Jungs versperrten häufig den Weg oder weigerten sich, in den Hubschrauber einzusteigen. Im Kampf gaben sich Freunde und Gegner treffsicher, verhielten sich aber nicht wirklich realistisch. **Vietcong 2** bietet keinen KI-Quantensprung, aber durchaus intelligentere Akteure.



Tunnelblick
Orientierungslos irrte man ewig durch hässliche, optisch und spielerisch eintönige Röhrensysteme. Nicht wenige Spieler warfen hier total entnervt das Handtuch. Solche Längen besitzt **Vietcong 2** kaum noch, da haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt.

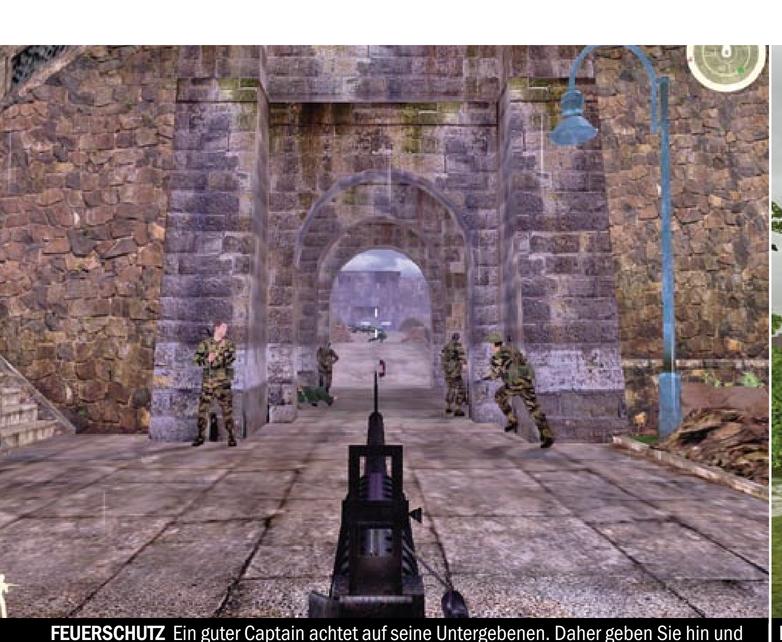


ROT SEHEN Die Entwickler integrieren eine zweite Kampagne, die Sie auf Seiten der Vietcong durchspielen. Diese ist allerdings nicht ganz so umfangreich.

DURCHWACHSEN Technisch kann der Titel nicht mit der Genre-Konkurrenz mithalten. Die Hardware-Anforderungen sind dennoch vergleichsweise happig.

Mehrspieler-Freuden

Der Mehrspielerteil wurde generalüberholt und entpuppt sich als weiterer Kaufgrund für Menschen, denen es bei **Counter-Strike** oder **Day of Defeat** zu temporeich zur Sache geht. Ein nettes Detail ist die umfangreiche Charakter-Editier-Möglichkeit. So wählen Sie hier nicht nur verschiedene Gesichter, sondern auch Accessoires wie Helme, Gasmasken und Sonnenbrillen aus. Die zahlreichen Server-Optionen, wie beispielsweise automatisches Kicken von Teamkillern, fallen ebenfalls sehr positiv ins Gewicht. Ein Online-Rangsystem (Gamespy) speichert die Spielerstatistiken. Durch das Sammeln von Punkten klettern Sie die Rangliste empor, beginnen als Private und enden (hoffentlich) als General. Neben einem Kooperationsmodus stehen Ihnen vier weitere Mehrspielervarianten zur Auswahl: Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch, Angriff. Zu Beginn eines Mehrspieler-Games haben Sie nur die Klassen Infanterist, Pionier und Sanitäter, was sich durch fleißiges Punktesammeln rasch ändert. Die kassieren Sie, indem Sie Feinde eliminieren, Flaggen einsacken oder gegnerische Einrichtungen vernichten. Während Sie im Einzelspielermodus nur als Beifahrer agieren, dürfen Sie sich im Multiplayer-Teil selbst hinter das Steuer diverser Fahrzeuge klemmen, was der Motivation zugute kommt. Unterm Strich ist **Vietcong 2** ein in vielerlei Hinsicht verbesserter Nachfolger, der mit einigen KI- und Grafik-Schwächen zu kämpfen hat. Gerade Letzteres hätten wir aufgrund der Hardware-Anforderungen nicht vermutet. Bei Grafikkarten, die nicht mindestens Shader 2.0-Unterstützung bieten, versagt das Spiel sogar komplett den Dienst. Was **Vietcong 2** optisch nicht schafft, gelingt dem Titel in akustischer Hinsicht mit Bravour. Die Sound-Kulisse ist genau wie im Vorgänger eine Klasse für sich. Hervorragende Musik, phänomenale Sprachausgabe und realistische Geräusche so weit die Ohren reichen. Vor allem Besitzer eines Surround-Systems werden so förmlich ins Geschehen gesogen. Übrigens: Die deutsche Version bietet nur englische Sprachausgabe und optional deutsche Untertitel. Aufgrund der hohen Qualität der Synchronisation sollte man darüber fast schon froh sein. Fazit: Wer **Vietcong** mochte, wird auch mit dem Nachfolger sehr glücklich werden. Sollten Sie zu den Menschen gehören, die mit dem Erstling nichts anzufangen wussten, empfehlen wir trotzdem, einen näheren Blick zu riskieren. Sie könnten sonst wirklich etwas verpassen! (bb)



FEUERSCHUTZ Ein guter Captain achtet auf seine Untergebenen. Daher geben Sie hin und wieder auch Feuerschutz, damit Ihre Mannen sicher durch den Tag kommen.

INTELLIGENZ? Manchmal kommt es vor, dass der Feind Sie ignoriert. So zeigt auch dieser MG-Schütze keine Reaktion, trotz offensichtlicher Bedrohung.

IM WETTBEWERB

CONFLICT VIETNAM TEST IN PCG 11/2004	VIETCONG TEST IN PCG 05/2003	VIETCONG 2 TEST IN PCG 12/2005
	TECHNIK	
AUSREICHEND (68%)	**BEFRIEDIGEND** (71%)	**GUT** (82%)
+ Flotte und genügsame Grafik-Engine – Levels erinnern an tapezierte Labyrinthe – Sprachausgabe ziemlich blechern – Objekte relativ detailarm – Teils holprige Animationen	+ Nette Animationen + Stellenweise fotorealistische Texturen – Detailarme Grafik – Polygonarme Figuren – Einige eintönige Levelabschnitte	+ Fantastische Waffenmodelle + Sehr guter Surroundsound + Realistische Spielfiguren – Durchwachsene Texturen – Stellenweise detailarm
	ATMOSPHÄRE	
BEFRIEDIGEND (70%)	**GUT** (87%)	**SEHR GUT** (92%)
+ Unterhaltsame Story + Authentisches Drumherum + Realistische Waffen – Langweiliges, extrem lineares Leveldesign – Schlechte Sprachausgabe	+ Authentische Klangkulisse + Spannender Missionsverlauf + Ansprechendes Charakterdesign + Historisch korrekte Daten – Öde Tunnelmissionen	+ Fantastische Soundkulisse + Filmreife Sprachausgabe + Dichte und authentische Kriegsstimmung + Kaum Stereotypen + Spannend bis zur letzten Minute
	SPIELDESIGN	
BEFRIEDIGEND (70%)	**BEFRIEDIGEND** (75%)	**GUT** (85%)
+ Abwechslungsreiche Aufgaben + Verschiedene Kameraperspektiven – Zu komplizierte Team-Steuerung – Gegner sind nur naives Kanonenfutter – Team-Mitglieder sind auch nicht schlauer	+ Durchdachte Steuerung + Spannende, geskriptete Ereignisse + Fordernder Schwierigkeitsgrad – Unfaire Passagen – Maues Team-Befehlssystem	+ Verbessertes Team-Befehlssystem + Sehr gute Steuerung + Abwechslungsreiche Missionen + Gute Vietcong-Einzelspieler-Kampagne – Durchwachsene Gegner-KI
	MULTIPLAYER	
--	**GUT** (83%)	**GUT** (85%)
	+ Viele Spielmodi + Kooperationsmodus + Sechs Spielerklassen – Wenig Maps – Nicht perfekt ausbalancierte Klassen	+ Zahlreiche, sinnvolle Servereinstellungen + Umfangreiche Charakter-Einstellmöglichkeiten + Kooperationsmodus + Steuerbare Fahrzeuge – Langsames Tempo nicht jedermanns Sache
	SPIELSPASS	
BEFRIEDIGEND (75%)	**GUT** (80%)	**GUT** (85%)

MOTIVATIONSKURVEN

Spieldauer (Einzelspieler): 11 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 15 Stunden	**Spieldauer (Einzelspieler):** 18 Stunden

1 Sie beginnen Ihr Abenteuer in einem Freudenhaus. Neugierig spazieren Sie durch das zwielichtige Etablissement und erfreuen sich an vielen netten Details.

2 Es geht heiß her in **Vietcong 2**. Sie kämpfen sich durch Gebäude und Städte – nicht nur zu Fuß, sondern zwischendurch auch an Bord diverser Fahrzeuge.

3 In der Kathedrale angekommen, nähert sich die US-Kampagne langsam dem Ende. Ab hier wird übrigens die kürzere Vietcong-Kampagne freigeschaltet.

4 Als Vietcong-Soldat Minh erleben Sie die andere Seite des Krieges und finden heraus, dass es im Vietnamkonflikt eigentlich keine Guten oder Bösen gab, sondern nur Verlierer.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 Qualitätsmodus*
ab 1.000 MHz	Min. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	Min. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Akzeptabel	Akzeptabel
	Max. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3.000+	Min. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS
Obwohl die Grafik nur Durchschnittskost ist, benötigen Sie einen 3-GHz-Prozessor, 512 MByte RAM, eine Klasse-4-Grafikkarte. DirectX-7/8-Karten werden nicht unterstützt. Bei einer schwachen CPU sollten Sie die „Character details", „Ragdoll physics" oder „Effects" auf ein Minimum reduzieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

VIETCONG 2

CA. € 40,-
21. OKTOBER 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Die Schwächen des Vorgängers haben die Entwickler nahezu ausgemerzt."

Exzellente Musik und ultrarealistischer Sound verliehen schon dem Vorgänger eine ganz besondere Atmosphäre, die **Vietcong 2** sogar noch übertrifft. Davon profitieren nicht nur Besitzer eines 5.1-Surround-Systems. Noch besser: Langatmiges Tunnel-Gekrieche und ewige Gewaltmärsche durch den Dschungel fehlen hier. Zwei Punkte, die im Erstling wirklich für Frustmomente sorgten. Lediglich die Gegner-KI lässt nach wie vor zu wünschen übrig und grafisch kann das realistische Kriegsabenteuer keinesfalls mit der aktuellen Shooter-Elite konkurrieren.

DIRK GOODING 

„An der Intelligenz der Gegner hätte man doch noch etwas feilen sollen."

Ich stehe da mit meiner AK-47 im Anschlag und starre auf zwei Feinde. Keine zwei Meter entfernt stehen die und ignorieren mich einfach, wie Verkäufer im Jeans-Shop. Wurde ein Skript nicht ausgelöst oder sind die Jungs wirklich so hohl? Es ist eine Mischung von beidem, was umso auffälliger ist, da die Soldaten meines eigenen Teams relativ selbstständig und nachvollziehbar handeln. Über die Grafikschwächen sehe ich eher hinweg, denn auch ohne modernstes Effektfeuerwerk sieht die Welt von **Vietcong** authentisch und stimmungsvoll aus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Illusion Softworks
Titel vom selben Entwickler:
- Vietcong (80)
- Mafia (89)
- Hidden & Dangerous 2 (79)

Publisher: 2K Games
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Abwechslungsreiche Kampagnen
+ Verbessertes Befehlssystem
+ Fantastische Atmosphäre
– Durchwachsene Intelligenz der Gegner
– Optik nicht sehr zeitgemäß

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Sehr Gut (91)
	Steuerung	Gut (86)
	Mehrspieler	Gut (85)





SCHARFE KRALLEN Die tödlichen Slayer bewegen sich blitzschnell auf ihren Messerklingen. Bleiben Sie zu lange stehen, trennen sie Ihnen den Kopf ab.



DAS TIER IN MIR Torques Wutrausch lässt sein inneres Monstrum heraus. Dessen scharfe Krallen wirken selbst bei untoten Kreaturen.



GIB GAS Im zehnten Kapitel bedienen Sie ein Maschinengewehr auf dem Dach eines Lastwagens. Ihre Begleiterin fährt.

TRAUTE ZWEISAMKEIT Ein muslimischer Freund begleitet Sie durch einen gefährlichen Abschnitt.

ENDE DER WELT Die Stadt Baltimore ist vollkommen zerstört und blutrünstige Kreaturen bevölkern die leergefegten Straßen.

JUNKIE Diese Drogenleiche fällt Hauptdarsteller Torgue an und spritzt ihm Rauschmittel in die Blutbahn.

The Suffering

Ties That Bind | Der Nachfolger des Horrorspiels spinnt die Geschichte um einen Verurteilten weiter und führt Sie gleichzeitig durch seine Vergangenheit.

Die Wohnung ist blutbespritzt, das Wasser in der Badewanne dunkelrot. Zerbrochene Möbel sind stumme Zeugen eines grausamen Verbrechens. Die Opfer: eine Frau und zwei Kinder. Der verhaftete Vater Torque, Protagonist von **The Suffering**, wartet in der Todeszelle auf seine Strafe. Ihm wird vorgeworfen, seine Familie bestialisch ermordet zu haben. Doch Torque kann sich an nichts erinnern. Aber zur Exekution auf dem elektrischen Stuhl kommt es nicht, denn seltsame Kreaturen greifen das Gefängnis an und zerfleischen wahllos Wächter und Insassen. Panik bricht aus, die Häftlinge kämpfen um ihr Leben. Ab jetzt hat Torque nur noch ein Ziel: Die Gitterhölle lebend zu verlassen. Dies gelingt ihm sogar – am Ende von **The Suffering 1**.

Die Wahl der Qual

Kenner des ersten Teils erinnern sich: Ihre Entscheidungen beeinflussten geringfügig den Spielverlauf und das Abenteuer mündete in einer von drei Endsequenzen. Waren Sie etwa besonders fies und nieteten bei Ihrem virtuellen Knastausbruch alles und jeden um, marschierte Torque als brutaler Killer aus der Zelle. **Ties That Bind** knüpft an jedes dieser Enden an, allerdings nur, wenn Sie den entsprechenden Spielstand aus dem Vorgänger noch auf der Platte haben. Damit starten Sie entweder als guter, neutraler oder als böser Kerl. Das spiegelt sich in kleinen Änderungen der Geschichte wider. Schlüsselcharaktere wie etwa der Psychiater Dr. Killjoy halten neue Monologe ab oder beziehen sich auf die Geschehnisse des Vorgängers. Am Schluss steht der Knastbruder wieder vor mehreren Endszenen – alle abhängig von seinem Tun.

Schreckensvisionen

Statt innerhalb dunkler Gefängnismauern irren Sie in **Ties That Bind** durch die engen Gassen von Torques Heimat Baltimore. Auch diesen Ort suchen bestialische Kreaturen heim. Doch diesmal tauchen Sie tiefer in Torques Vergangenheit ein und gehen früheren Ereignissen auf den Grund. Wie gewohnt auf eine faszinierend schaurige Weise. So besuchen Sie zum Beispiel in einem der insgesamt 18 Kapitel Torques verlassenes Appartement. Geisterhafte Erscheinungen seiner toten Ehefrau Carmen führen Sie durch die Wohnung. Einige Augenblicke lang sehen Sie seine Kinder. Aus dem Nebenraum dringen Worte einer lebhaften Unterhaltung. Carmen überredet gerade ihren jungsten Sprößling zum Baden, während sich dieser trotzig dagegen wehrt. Als Torque jedoch das Badezimmer betritt, erblickt er eine Wanne voller Blut und die entstellte Leiche seiner Frau. Im nächsten Moment ist die Vision vorbei und er findet sich in seinem heruntergekommenen Zuhause wieder. Ganz allein.

Schockierende Gegner

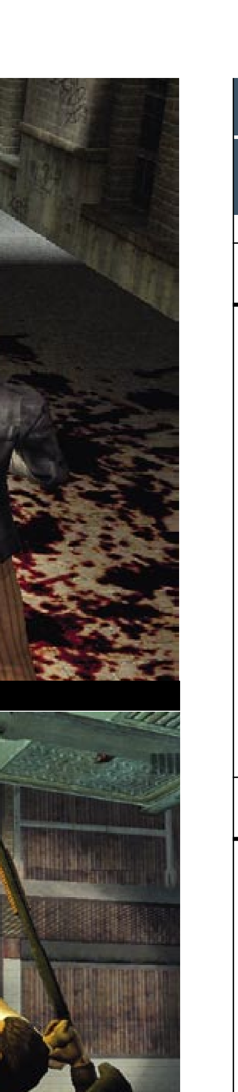
Bei solchen Szenen zweifelt nicht nur der Ex-Sträfling an seiner mentalen Gesundheit. Auch der Spieler grübelt, was nun Torques Wahnvorstellung entspringt und was (Spiel-)Realität ist. Schwer zu sagen, vor allem, weil albtraumhafte Monster Ihnen stets ans Leder wollen. Wie schon im Vorgänger sind die Widersacher wohl einer ungewöhnlichen, aber überaus detailverliebten Entwicklerfantasie entsprungen. Da wären zerschnittene Torsos mit rasierscharfen Klingen anstelle von Armen und Beinen. Oder Drogentote: Säuglinggroße Körper mit Spritzen im Kopf, abgeschnittenen Beinen und einem verstörten Blick. Klarer Fall: Das Spiel gehört auf gar keinen Fall in die Hände von Kindern und Jugendlichen. Der Anblick solcher Mengen virtuellem Blut könnten sogar manchem Erwachsenen zu heftig sein. Die deutsche Variante ist nur dezent entschärft. Unterschied: Sie können die Köpfe nicht vom Rumpf schießen.

Monströs!

Im Gegensatz zum ersten **Suffering** schleppt Torque nur noch zwei Waffen gleichzeitig mit. Neben den genreüblichen Ballermännern wie die abgesägte Schrotflinte oder Tommy-Maschinengewehr, greift Ihr Recke auf dickere Gerätschaften wie Granaten- oder Raketenwerfer zurück. Die Begrenzung auf nur zwei Kanonen bringt Taktik ins Spiel. Nicht selten stehen Sie vor der Wahl, ein fast leeres, aber durchschlagkräftiges Maschinengewehr gegen zwei vollgeladene, aber schwache Colts zu tauschen. Es geht allerdings auch ohne Waffen: Im Wutrausch lassen Sie Torques inneres Monster per Knopfdruck frei. Das Ungeheuer ist drei Köpfe größer als sein Wirt und kämpft nur mit Krallen. Dafür erledigen Sie so die Gegner mit einigen wenigen Schlägen. Übrigens: die Entwicklung des Biests hängt von Ihren Handlungen ab. Hilfsbereite Spieler bekommen ein anderes Monstrum zu Gesicht als böse.

Gruseln und Ballern

Die Optik fällt mit dem Schauplatzwechsel noch düsterer aus als im ersten Teil. Dem Spielspaß tut es keinen Abbruch. Im Gegenteil, die bedrohliche Atmosphäre lässt den Spieler förmlich erzittern. Aber nicht durchgehend – wenn Sie etwa in einem Raum gefangen sind und sich gleichzeitig um mehrere Gegner kümmern, legen Sie schnell Ihre Ängste beiseite und ballern sich stupide durch die Monsterhorden. Rätsel beschränken sich auf den üblichen Schalter-Einheitsbrei. Liegt die Brut am Boden, stellt sich im nächsten Raum die Gruselstimmung dank hervorragender Geräuschkulisse von selbst wieder ein. Wer in **Silent Hill** geboren ist und die Zombies aus **Resident Evil** als Haustiere hält, greift bei **The Suffering: Ties That Bind** zu. Aber bitte nur, wenn Sie volljährig sind! (dg)



THE SUFFERING: TIES THAT BIND

CA. € 40,-
28. OKTOBER 2005

DIRK GOODING

„Für das Spiel sind meine Taten kaum wichtig, aber ich will die verschiedenen Enden sehen!"

Die todesschwangere Atmosphäre von **The Suffering: Ties That Bind** jagte mir einen gehörigen Schrecken ein. Die Horrorbilder lassen mich zusammenzucken und meine Moral stellt der Titel öfter auf die Probe: Helfe ich einer drogensüchtigen Mutter, ihren verlorenen Säugling zu finden und riskiere dafür mein Leben? Oder lasse ich es sein, weil das Kind so oder so sterben würde? Bin ich wirklich ein brutaler Schlächter, der sich seiner Familie entledigt hat? Das liegt an mir. Deshalb möchte ich **The Suffering** auf jeden Fall noch ein weiteres Mal durchspielen. Und zwar als guter Kerl!



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Zu kurz und gegen Ende zu eintönig. Aber die Geschichte bleibt spannend!"

Zugegeben, auch ich erlebte einige Male beinahe einen Herzinfarkt. Etwa dann, wenn in einem ruhigen Zimmer plötzlich für einige Sekunden Leichen von der Decke hängen und gleich wieder verschwinden. Aber auf Dauer verkommt **The Suffering** immer mehr zum simplen Action-Spiel: die Ballereinlagen werden länger, die Horrorelemente kürzer. Zudem sind einige Stellen extrem schwer und wirken wie eine künstliche Verlängerung der mit etwa sechs Stunden ohnehin knapp bemessenen Spielzeit. Trotzdem: **Ties That Bind** ist ein Horrortitel, der mich beeindruckt hat.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Surreal Software
Titel vom selben Entwickler:
- The Suffering (81)
- Drakan (84) (abgewertet)
- Herr der Ringe: Die Gefährten (62)

Publisher: Midway
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

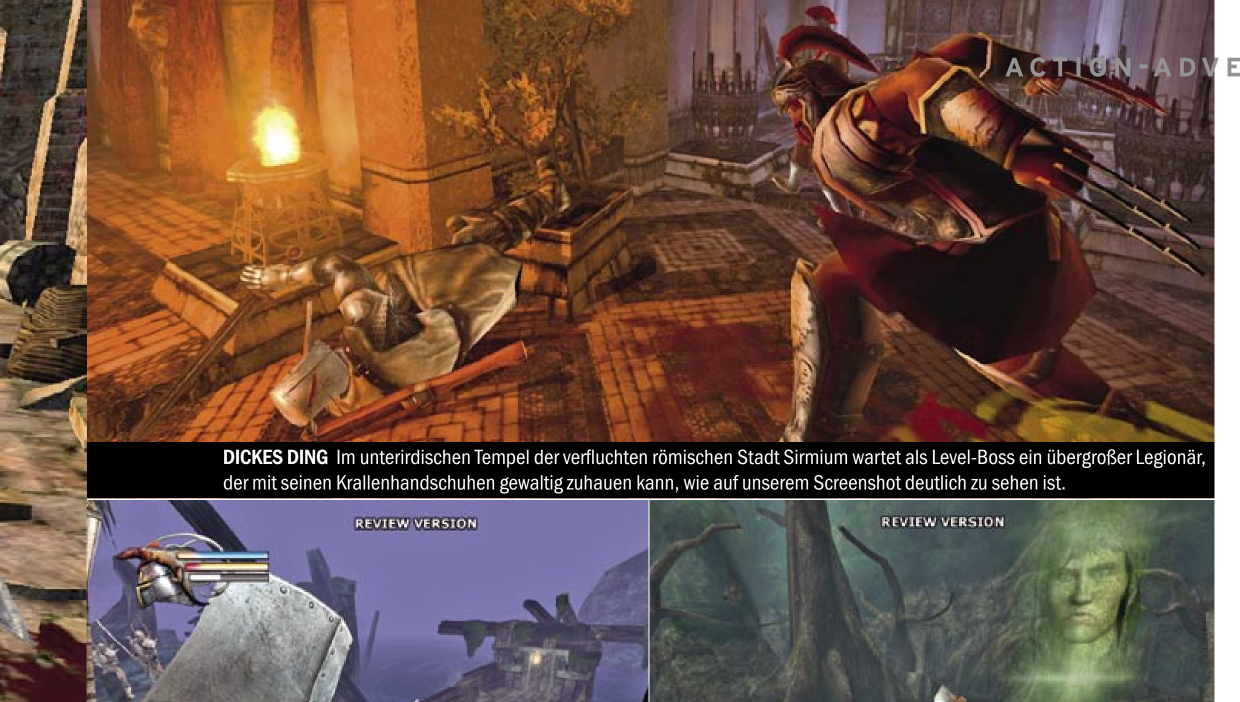
Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Gelungene Atmosphäre
- + Hervorragende Soundkulisse
- + Einzigartige Kreaturen
- − Kurze Spieldauer
- − Stellenweise zu schwer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
82	Grafik	Befriedigend (79)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden



DICKES DING Im unterirdischen Tempel der verfluchten römischen Stadt Sirmium wartet als Level-Boss ein übergroßer Legionär, der mit seinen Krallenhandschuhen gewaltig zuhauen kann, wie auf unserem Screenshot deutlich zu sehen ist.

DUMM Gut, dass Skelette kein Gehirn haben. Die hier lassen sich einfach abknallen, suchen keine Deckung.

RATE MAL Für einen Hack-&-Slay-Titel gibt's in **Knights of the Temple 2** verhältnismäßig viele Rätsel. Wirklich schwierig sind diese aber nicht.

Knights of the Temple 2

Kreuzritter Paul de Raque hat sich entwickelt: Jetzt darf er nicht nur metzeln, sondern auch herumreisen, mit Leuten sprechen und richtige Aufträge erfüllen.



Hübsch poliert!

Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges getan. Knights of the Temple 2 bietet ...

- mehr als nur lineares Hack & Slay – unter anderem Reisen zwischen mehreren Schauplätzen.
- deutlich größere Levels.
- die Möglichkeit, Waffen, Rüstungen und Gegenstände bei Händlern ein- und zu verkaufen (auch möglich: Reparaturen).
- Multiple-Choice-Dialoge und damit echte Quests wie bei einem Rollenspiel.
- freies Speichern.
- nunmehr 24 statt 14 Fähigkeiten, Spezialangriffe und Kombinationsattacken.
- völlig freie Hand bei der Charakterentwicklung.
- eine erheblich längere Spielzeit (durchschnittlich rund 15 bis 20 statt acht bis zehn Stunden).
- Bonus-Erfahrungspunkte (etwa für lautloses Töten).
- einen Mehrspielermodus (Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag für bis zu acht Spieler auf elf Karten; zur Wahl stehen sieben Charaktere, die ferner durch die Verteilung von fünf bis sieben Fähigkeitenpunkte und die Wahl von Spezialeigenschaften und Waffen modifiziert werden können).

Die Sonne brennt. Immer wieder schlagen im Hafen glühende Katapultgeschosse ein. Feuer prasselt, Säbel klirren. Wilde Sarazenenkrieger stürmen johlend auf die Stadtmauer von Ylgar zu. Virtuelles Blut spritzt. Ein Ritter pflügt mit seinem Schwert durch die Belagerer. „Tötet ihn!", brüllen diese. Doch der Mann lässt sich nicht stoppen. Blitzschnell hangelt er an einem Seil von einem Schiff zum nächsten, um zum Haupttor zu gelangen. Dort erklimmt er den Rammbock, um ihn zu zerstören. Willkommen bei **Knights of the Temple 2**!

Mehr als nur „Hau drauf!"

Wie beim Vorgängerspiel **Infernal Crusade** schlüpfen Sie in die Rolle des Kreuzritters Paul de Raque und murksen aus der Verfolgerperspektive mit Schwertern, Äxten, Streitkolben und Armbrüsten hunderte von Gegnern ab – zur Wahl stehen drei Schwierigkeitsgrade. Diesmal warten aber mehr als nur hervorragend animierte Kämpfe und tumbes Schalterdrücken sowie Schlüsselsuchen. Um drei Artefakte zu finden, mit denen de Raque letztendlich einen mächtigen Höllendämon und seine Schergen zurückschlagen will, darf er diesmal wie in einem Rollenspiel zahlreiche Gespräche mit Nichtspielercharakteren führen und Aufträge annehmen. Die Dialoge sind etwas steif in Szene gesetzt, weil die angeblich Sprechenden nicht die Lippen bewegen, stattdessen teils albern gestikulieren. Immerhin dürfen Sie zeitweise aus mehreren Gesprächsansätzen wählen, was auch Auswirkungen auf das Spiel haben kann. Es gilt unter anderem, Medizin für ein krankes Mädchen zu organisieren, als Geldeintreiber tätig zu werden, eine Horde Ghouls zu töten oder ein Leuchtturmfeuer zu entzünden. Ob Sie das Spiel in der römischen Stadt Sirmium, auf der Pirateninsel Ylgar oder in der arabischen Metropole Yusra starten, bleibt Ihnen überlassen. Auch in der Folgezeit dürfen Sie per Schiff hin- und herreisen, wie es Ihnen beliebt. Das gilt für weitere Schauplätze ebenso. Unter anderem durchkämmen Sie eine fast schon idyllische Dschungelinsel, ein trübes Sumpfgebiet oder einen dunkel-düsteren Schiffsfriedhof. Nett sind ferner einige Klettereinlagen des enorm sportiven Ritters. Für weitere Abwechslung sorgen Minimissionen. So verdienen Sie sich als Gladiator Geld dazu oder nehmen an einem Trinkspiel teil. Hier schießt Ihr Held mit der Armbrust und immer unruhigerer Hand auf einen Apfel, der auf dem Kopf einer jungen hübschen Dame platziert ist.

Gut und böse

Letztlich folgen Sie natürlich dem Hauptstrang der Hintergrundgeschichte, die allerdings unterschiedlich enden kann. Je nachdem, ob Sie bestimmte Aufträge eher mildtätig oder bösartig gelöst haben, vergibt das Programm weiße und schwarze Schicksalspunkte. Apropos Punkte: Selbstverständlich sammelt Ihr Recke auch in Teil 2 Erfahrungspunkte, die er investiert, um immer mächtiger zu werden. Der Spieler kann sieben Fähigkeiten, vier Spezialangriffe und 13 Kombinationsattacken (Kombos) steigern, und zwar jeweils um maximal fünf Stufen. Bei den Fähigkeiten gibt es aktive und passive, je nachdem, ob sie mit einer Tastenkombination auszulösen sind und Spiritualität benötigen (den Heilzauber „Curatio" etwa) oder dauerhaft wirken und keine Energie verbrauchen (Beispiel: Konstitution). Spiritualitätsenergie sammelt der Charakter, sobald er Feinde tötet. Spezialangriffe und Kombos funktionieren nach ähnlichem Muster. Für einen Spezialangriff (Beispiel: Lähmung) betätigen Sie im Kampf zwei bestimmte Tasten gleichzeitig. Eine Kombo macht de Raque, wenn der Spieler kurz hintereinander bis zu vier Tasten in richtiger Reihenfolge drückt. Dann gibt's namentlich eindrucksvoll tönende Manöver wie Reißer, Himmelsschmiede, Brecher, Engelsflügel oder Schlitzer zu sehen. Weil der Ritter zudem von Beginn an blocken kann, bietet das Kampfsystem viele taktische Finessen.

Händler vor!

Ein Krieger ist nur so gut wie sein Werkzeug, deshalb existieren unterschiedliche Fern- und Nahkampfwaffen. Das Angebot ist dünner als bei echten Rollenspielen, aber okay. Arbeitsgerät, Heiltränke und Gold finden Sie während Ihrer Aufträge meist bei toten Gegnern, in Kisten oder wenn Sie hin und wieder Mobiliar zertrümmern. Händler kaufen und verkaufen derlei Kram auch. Bei diesen gibt's zudem vereinzelt bessere Rüstungen. Schwächen zeigt **Knights of the Temple 2** besonders bei der gewöhnungsbedürftigen Steuerung, dem zu oberflächlichen Missionstagebuch und der künstlichen Intelligenz der Gegner. Jene laufen schon mal ständig vor eine Wand oder reagieren nicht auf Beschuss. Die kleineren Grafikfehler und andere Mini-Bugs trübten den Spaß während unseres Tests kaum. Und den Preis von rund 20 Euro finden wir sogar richtig ritterlich! (tw)

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2
CA. € 20,-
24.11.2005



THOMAS WEISS

„Steuerprobleme, na und? Hier gibt's feinste Action!"

Hey, **Knights of the Temple 2** ist richtig gut geworden! Nervig finde ich nur die Steuerung: Das Spiel bietet keine feste Kameraposition hinter dem Helden und die ständig wechselnde Perspektive versagt mir hin und wieder den Blick aufs Wesentliche. Mit diesem Makel kann ich als Hack-&-Slay-Fan aber leben. Vor allem das Kampfsystem und die hervorragende mittelalterlich-orientalische Atmosphäre haben's mir angetan. Außerdem machen mich die nicht umwerfende, aber hübsche Grafik, der gute Sound, die abwechslungsreichen Schauplätze und tollen Level-Bosse glücklich.

BENJAMIN BEZOLD

„Die Makel fallen nicht so ins Gewicht wie die Spaßfaktoren."

Stark finde ich, dass der Held frei herumreisen kann. Aber: Zeitweise latscht er doch etwas orientierungslos und folglich lange durch die Levels, weil man entweder keine Karte findet oder diese nicht sonderlich übersichtlich ist und keine eigenen Notizen erlaubt. Das Missionstagebuch könnte auch genauer protokollieren, weil ich sonst bei einigen Aufträgen irgendwann nicht mehr genau weiß, wem ich was wohin bringen sollte. Trotzdem, das sind Kleinigkeiten, denn **Knights of the Temple 2** ist fast schon ein „echtes" Rollenspiel geworden. So viel Spaß für so wenig Geld kriegt man selten – Actionfans und solche, die es werden wollen, greifen für 20 Steine einfach mal zu!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cauldron
Titel vom selben Entwickler:
- Conan (65)
- Chaser (71)

Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 2.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Hübsch inszenierte Hack-&-Slay-Einlagen
- + Viele Schauplätze
- + Komplexes Kampfsystem
- – Missionstagebuch/Karten nicht optimal
- – Schwächen bei Steuerung und KI

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (82)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Ausreichend (69)
	Mehrspieler	Gut (80)

PERFEKTE SOUNDKULISSE Ein Gruppe Wehrmachtssoldaten kämpft sich durch das Schlachtfeld. In der Kirche hat sich ein MG-Schütze verschanzt und macht ordentlich Krach.

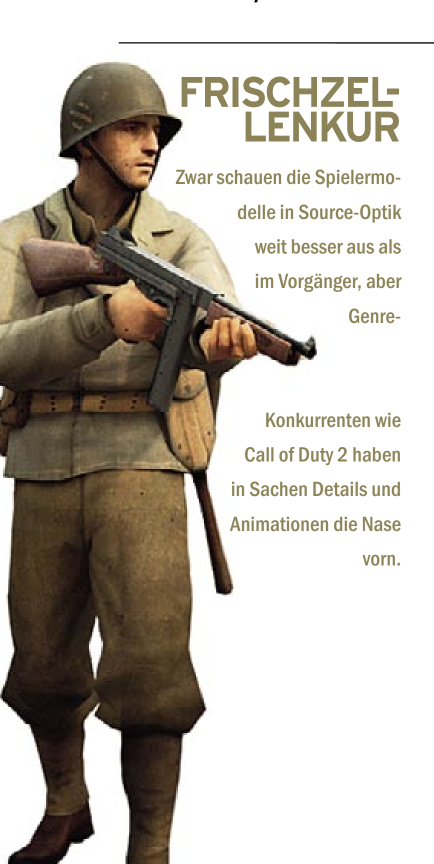
STADTHALTER Die Hafenstadt-Karte dod_anzio zählt zu den populärsten DoD-Maps.

◀ ÜBERSICHT Die durchdachte Gestaltung des HUDs überzeugt vollends.

◀ PATCHBEDARF Gewinnt ein Team die Runde, ist der Gegner machtlos und wird sinnfrei über den Haufen geschossen.

Day of Defeat

Source | Nach dem ersten Teil von Half-Life und Counter-Strike kommt nun auch Day of Defeat in der Source-Variante und kann technisch überzeugen.



FRISCHZELLENKUR

Zwar schauen die Spielermodelle in Source-Optik weit besser aus als im Vorgänger, aber Genre-Konkurrenten wie Call of Duty 2 haben in Sachen Details und Animationen die Nase vorn.

Ins Kaufhaus gehen und ein Spiel zu kaufen ist out. Neuerdings saugen sich PC-Spieler ihre lang-erwarteten Spieltitel aus dem Netz – natürlich ganz legal. Am 27. September 2005 zog es Fans aus aller Welt auf Valves Internet-Plattform Steam, die Server waren kurzzeitig nicht erreichbar. Der Grund dafür: **Day of Defeat Source**, das Remake der beliebten **Half-Life**-Modifikation. Für 20 Dollar, also knapp 17 Euro können Sie sich **DoDS** auf die Festplatte laden, oder alternativ im Laden erwerben (siehe Kasten „Packen Sie's an!"). Es funktioniert also doch noch etwas ohne Internet. Doch es hat seine Zeit gedauert, bis **DoDS** endlich das Licht erblicken konnte. Wir hakten bei den Verantwortlichen nach. „Am Anfang war's so ziemlich eine 1:1-Konvertierung der alten Version. Als wir erste Screenshots veröffentlichten, vernahmen wir etwas enttäuschte Reaktionen aus den Reihen der Community. Da wurde uns klar, dass wir uns ein wenig mehr Zeit nehmen und die Grafik neu machen sollten. Die Erwartungshaltung der Spieler hat uns angetrieben. Sie gab uns einen guten Grund, mehr Zeit in das Projekt zu investieren", erklärt John Morello von Valve.

Alles neu, oder was?

Falls Sie sich gerade fragen, was **Day of Defeat** überhaupt ist, hier eine kleine Zusammenfassung. Am 12. Januar 2001 veröffentlichten ein paar **Half-Life**-Anhänger in Anlehnung an Steven Spielbergs Kriegsepos **Der Soldat James Ryan** eine Modifikation über den Zweiten Weltkrieg. Die Alliierten und Achsenmächte bekämpften sich auf ziemlich kantigen und kargen Mehrspielerkarten, ähnlich wie in **Counter-Strike**. Mit dem Unterschied, dass auf den Schlachtfeldern Flaggen verteilt sind, die von den Kriegsparteien erobert werden müssen. Außerdem wählen Sie aus unterschiedlichen Klassen. Gab es im Vorgänger noch bis zu acht Charakterklassen, dezimierten die Macher die Anzahl bei **Day of Defeat Source** auf sechs. Sie ziehen als Scharfschütze, Rifleman, Support, Assault, Raketenwerfer- oder Maschinengewehr-Schütze in den virtuellen Krieg. Jede Klasse verfügt über individuelle Waffen und Fähigkeiten. Während also der Infanterist mit seinem leichten Gewehr locker durch die Ruinen Europas huscht, sollten sich Soldaten mit schweren Geschützen stets hinter der Front bewegen und an geeigneten Stellen das MG aufbauen. Scharfschützen verstecken sich bekanntlich in dunklen, unauffälligen Ecken und nehmen den Feind aufs Korn. Wer sich nicht gemäß seiner Klasse verhält und etwa den Raketenwerfer inmitten einer Gruppe Kameraden zündet, fliegt hochkant vom Server. **DoDS** setzt sehr auf Teamarbeit. John Morello: „Welche Klasse ich spielte, hing früher eigentlich nur davon ab, welche Waffe ich bevorzuge. Jetzt sind die Rollen besser ausgeprägt, es gibt Experten für kurze und lange Distanzen sowie eine Art Allrounder für mittlere Entfernungen."

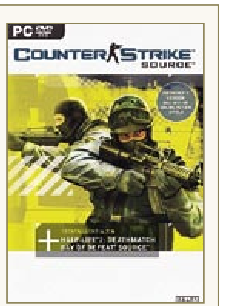
Schöne Aussicht

Auch an der Technik wurde mächtig gebohrt. Die klassischen Karten Anzio, Flash, Donner und Avalanche schauen in **Source**-Optik einfach atemberaubend aus. Ja, richtig gelesen. Zum Start von **Day of Defeat Source** gab es lediglich vier Maps zur Auswahl. Doch bei der großen Fangemeinde wird es sicherlich nicht lange dauern, bis auch alle fehlenden Karten umgesetzt werden. Wir vermissen vor allem die Kleinstadtkarte dod_caen, die durch stetige Artillerieangriffe und ein ausgeklügeltes Design überzeugte. Mit High Dynamic Range Rendering, kurz HDRR, führt Valve die neuste Errungenschaft in **Day of Defeat Source** ein. So werden Sie beim Übergang von einer dunklen in eine helle Umgebung kurz geblendet. Außerdem sticht die Soundkulisse heraus: Der Clou ist nämlich, dass die Spieler selbst die Hintergrundgeräusche erzeugen. War es im Vorgänger noch eine simple Sounddatei, die in der Endlosschleife Kriegsgeräusche simulierte, sind sämtliche Schüsse und Raketeneinschläge bis in die Ferne zu hören. Das MG-Feuer können Spieler vom anderen Ende der Karte als dumpfes Knattern wahrnehmen. Solch realistische Soundeffekte gab es bisher in keinem Spiel. Doch nicht alle Neuerungen sind so sinnvoll wie die dynamische Geräuschkulisse. Während manchen Waffen die realistische Kimme-und-Korn-Ansicht verpasst wurde, erhöhte Valve das Spieltempo erheblich. Da stellen wir uns die Frage, wie wir mit dieser trägen Perspektive rasant herumhüpfende Gegner anvisieren sollen. In der Hinsicht erwarten wir Abhilfe mit den kommenden Patches. Ebenfalls merkwürdig gestaltet sich das Ende einer Runde. Die Verlierertruppe hat plötzlich keine Kontrolle über die Waffen mehr und wird vom Gewinner über den Haufen geschossen. Dies artet meist in ein sinnloses Gemetzel aus, das keinem nützt. (oh)

Packen Sie's an!

Online-Diensten wie Steam gehört die Zukunft. Aber Sie können Day of Defeat Source natürlich auch ganz konventionell im Elektromarkt Ihres Vertrauens erwerben.

Am 20. Oktober erschien **Day of Defeat Source** nachträglich auf PC-DVD. Jedoch nicht mit einem typischen Weltkriegstitelbild wie beim Vorgänger, sondern als Mehrspielerpaket mit Valves Vorzeigeshooter **Counter-Strike Source** auf dem Cover. Zusätzlich befindet sich das spaßige **Half-Life 2**-Deathmatch auf dem Silberling, das wenige Monate nach **Half-Life 2** per Steam nachgeliefert wurde. Für knapp 30 Euro sparen Sie sich das lästige Herunterladen. Vor allem für Menschen ohne DSL ist das Paket eine sinnvolle Alternative. Übrigens: Im Gegensatz zum Hauptprogramm wird das Valve-Sortiment nicht mehr von Vivendi Universal, sondern neuerdings von Electronic Arts vertrieben.



DAY OF DEFEAT SOURCE

CA. € 17,-
27. SEPTEMBER 2005

OLIVER HAAKE

„Etwas zu schnell, dafür optisch überzeugend und spielerisch top!"

Als alter **Day of Defeat**-Veteran war ich schon von der ersten Spielminute an von der dichten Atmosphäre begeistert. Was die Entwickler da aus den tristen Karten gezaubert haben, ist unglaublich. Grandiose Lichteffekte dank HDRR, wunderschöne Hintergründe, detaillierte Ruinenstädte – was will der anspruchsvolle Spieler von heute mehr? Okay, einen ausgewogenen Spielverlauf vielleicht. Den hat **Day of Defeat Source** noch nicht ganz. Dafür laufen die Soldaten noch zu hektisch umher. Etwas Feintuning, dann wird das genau das Mehrspielerhighlight, auf den ich gewartet habe.

THOMAS WEISS



„Eine realistischere Soundkulisse gab es in keinem anderen Shooter."

Day of Defeat Source ist trotz des etwas zu hohen Tempos und gelegentlichen Abstürzen, die hoffentlich bald beseitigt sind, ein würdiger Nachfolger der Half-Life-Modifikation. Das Kartendesign von Anzio, Donner und Co. ist wie schon im Vorgänger sehr einprägsam und ausgewogen. Zwar sind vier Karten nicht die Welt, aber für 17 Euro bekommen Sie per Steam einen ordentlichen Zeitvertreib. Und schließlich werden dank der fleißigen Community noch massig neue Karten und Zusätze folgen. Ich freu mich drauf.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve Software
Titel vom selben Entwickler:
- Counter-Strike Source (92)
- Half-Life 2 (96)
- Day of Defeat (70)

Publisher: Steam
Sprache (Handbuch): Englisch (-)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/64/64
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Detaillierte Optik
- \+ Durchdachte Karten
- \+ Realistischer Sound
- − Zu schnelles Spieltempo
- − Bisher nur vier Karten

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
83	Grafik	Sehr gut (90)
	Sound	Sehr gut (92)
	Steuerung	Gut (86)
	Einzelspieler	-



ABGEHOBEN Mittels Spezialhandschuh hieven Sie mühelos Gegenstände und sogar Gegner durch die Gegend.

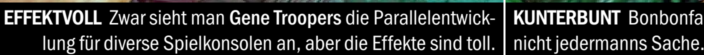
GROSSE KALIBER Hin und wieder stehen stationäre Geschütze bereit, die das Dezimieren der Gegner erheblich erleichtern.

Gene Troopers

Es ist böse, Schindluder mit Erbinformationen zu treiben. Sie sorgen dafür, dass die Gauner ihr Tun bitter bereuen.

Die so genannten **Gene Troopers** entführen Lebensformen, sammeln deren Erbinformationen und treiben Schindluder damit. Daraus basteln die Bösewichte treudoofe Supersoldaten und diese sammeln noch mehr Erbinformationen und entführen noch mehr Lebensformen. Dass die **Gene Troopers** Ihre Tochter verschleppten, geht dann aber doch zu weit. In typischer Ego-Shooter-Manier ballern Sie sich also durch das Zukunfts-Setting, um den galaktischen Erbgutschändern das Handwerk zu legen. Dabei kommen Ihnen Ihre genmanipulierten Fähigkeiten zugute, die Sie rollenspielähnlich nach und nach freischalten und verbessern. So besitzen Sie etwa einen Handschuh, der wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2** funktioniert. Auch Nachtsichtfähigkeiten und eine Zeitlupenfunktion erleichtern das Vorankommen. Getötete Gegner hinterlassen DNA-Kugeln, die es einzusammeln gilt. Hat man genügend zusammengerafft, investiert man die Punkte in neue Fähigkeiten oder verbessert bereits erworbene Specials. Dadurch kommt reichlich Abwechslung in den sonst drögen Shooter-Alltag. Sogar Rätsel, die das Physiksystem nutzen, bauten die Entwickler ein. Beispiel: Sie müssen eine Tür erreichen, dürfen den elektrifizierten Boden aber nicht berühren. Also lassen Sie per Superhandschuh ein paar Kisten schweben und nutzen diese als Stepping Stones. Nicht schlecht, aber es gibt auch Mängel. 1. Ihre Gegner kommen ausschließlich aus der Kanonenfutter-Republik. 2. Die bonbonfarbene Grafik ist ziemlich detailarm, was durch schicke Effekte zumindest teilweise kaschiert wird. 3. Das Leveldesign lässt zu wünschen übrig, wirkt nach dem Baukastenprinzip zusammengewürfelt. Der Mehrspielerteil ist zudem nicht mehr als eine nette Beigabe. Zwar gibt es verschiedene Modi wie Deathmatch, Capture the Flag und so weiter, doch mit maximal acht Spielern ist das ja auch nicht so prickelnd. Wer aber Lust auf ein etwas anderes Ego-Shooter-Erlebnis abseits jedweder Kriegsszenarien sucht, sollte sich **Gene Troopers** ruhig etwas näher ansehen. Bei einem Verkaufspreis von gerade mal 20 Euro kann man hier nicht allzu viel falsch machen. (bb)

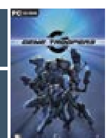




EFFEKTVOLL Zwar sieht man **Gene Troopers** die Parallelentwicklung für diverse Spielkonsolen an, aber die Effekte sind toll.



KUNTERBUNT Bonbonfarbenoptik und Gegnerdesign sind sicherlich nicht jedermanns Sache.



GENE TROOPERS

CA. € 20,-
27. OKTOBER 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Ein Ego-Shooter, der endlich mal nicht im Weltkrieg spielt – zum korrekten Preis."

Eine Havok-Physik-Spielerei hier, ein wenig Rollenspiel-Gelevel dort und schon hat man einen Ego-Shooter, der eine willkommene Abwechslung darstellt, auch weil er nicht im Weltkrieg angesiedelt ist. Doch die KI ist ziemlich mau, das Level-Design repetitiv und die Grafik trotz schöner Effekte durchwachsen. Dass schon in den ersten paar Levels immer die gleichen Gegnertypen in verschiedenen Farben auf mich zu stürmten, war auch nicht gerade viel versprechend. Trotzdem hat mich das Spiel bei Laune gehalten. Warum? Die brennende Neugier auf noch zu erlernende Spezialfähigkeiten war schuld. Ich habe es nicht bereut. Fairer Preis!

DIRK GOODING



„Gene Troopers kann eine Menge, ist aber als Gesamtwerk nicht stimmig."

Gene Troopers-Spieler bekommen die auffälligsten Elemente diverser Hitspiele vorgesetzt. Mal fühlt man sich wie Gordon Freeman, der in **Half-Life 2** mit seiner Gravity Gun hantiert. An anderer Stelle erinnert das Spiel dank minimaler RPG-Anleihen und Sci-Fi-Setting an **Deus Ex** und sogar Bullet-Time à la **Max Payne** und **F.E.A.R.** wird geboten. Den Entwicklern gelang es aber nicht, diese Elemente zu einem stimmigen Gesamtwerk zu verbinden.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cauldron
Titel vom selben Entwickler:
- Knights of the Temple (78)
- Conan (65)
- Chaser (71)

Publisher: TDK Mediactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/8/8
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Umfangreiches Fähigkeiten-Repertoire
- + Schöne Effekte
- – Dumme Gegner
- – Detailarme Grafik
- – Unspektakuläres Leveldesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
71	Grafik	Befriedigend (77)
	Sound	Befriedigend (71)
	Steuerung	Gut (83)
	Mehrspieler	Ausreichend (61)

DEMO AUF HEFT-DVD



Shadowgrounds

Dass sich der Mensch angriffslustigen Außerirdischen erwehren muss, ist kein sonderlich originelles Szenario. Trotzdem macht dieses Action-Spiel Spaß.

Ich werde euch so was von in den Arsch treten!" Das sagt Wesley Tyler und der hat allen Grund dazu. Eigentlich ist der junge Mann Mechaniker. Doch neuerdings muss er sich als ballerfreudiger Soldat verdingen – beim Shooter **Shadowgrounds**, der im Jahr 2096 spielt. Die Menschheit hat den Jupitermond Ganymed bewohnbar gemacht und die Bürger fühlen sich dort pudelwohl. Als Tyler eines Tages ein Kraftwerk in der Stadt New Atlantis inspizieren soll, ändert sich sein Leben schlagartig. Denn offensichtlich haben Außerirdische vor, den Homo sapiens auf die Senkel zu gehen. Was das für Sie heißt? Sie dürfen in den nächsten elf Levels und rund zehn bis zwölf Stunden hunderte von Monstern und mechanischen Wesen ins Jenseits befördern und zerstören. Wie in einem Arcade-Shooter alter Schule: schnörkellos, aus der Vogelperspektive, mit dicken Wummen und vier Boss-Kämpfen.

Gruseliger Beginn

Nachdem Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden gewählt haben, geht's erst ruhig los. Sie streifen, nur mit einer Taschenlampe „bewaffnet", durch düstere Kraftwerkgänge und es wird sehr schön langsam schaurige Spannung aufgebaut. Dazu trägt einerseits die Musik bei, die sich situationsabhängig ändert. Andererseits entdecken Sie Hinweise, dass etwas nicht stimmt: Aufzeichnungen von offenbar verschwundenen Angestellten etwa und kurze Zeit später sogar eine Leiche. Tauchen dann die ersten spinnenähnlichen Kreaturen auf, sollten Sie möglichst bereits eine Pistole gefunden haben, um sich der Krabbler zu erwehren. Ohnehin erweisen sich die zehn Waffen als ein tragendes Element in **Shadowgrounds**. Knarren lassen sich durch Upgrades verbessern, die getötete Feinde hin und wieder fallen lassen. Während sich größere Magazine oder schnellere Ladezeiten noch als relativ unspektakulär erweisen, sind einige sekundäre Feuermodi taktisch sehr interessant. So ist es möglich, eine Minigun auch als stationäres Geschütz in einem Gang zu platzieren. Mit dem Flammenwerfer dürfen Sie Sprit auf dem Boden verschütten, um so regelrecht Feuerfallen zu anzulegen. Und der Granatwerfer verströmt bei Bedarf sogar Giftgas. Weil Munition in **Shadowgrounds** ebenso knapp ist wie Health-Packs, sollten Sie übrigens jeden Winkel absuchen, sonst ist Ihr virtuelles Dasein eventuell schnell Vergangenheit. Das kann um so ärgerlicher sein, weil Sie nicht frei speichern dürfen. Die Software legt automatisch Spielstände an, wobei die finnischen Entwickler zugegebenermaßen um Fairness bemüht waren. Außerdem hat Tyler mehrere Leben. Während der Kämpfe können Sie den Recken übrigens auch mal mit einer flinken Hechtrolle aus der Bredouille befördern.

Wo geht's lang?

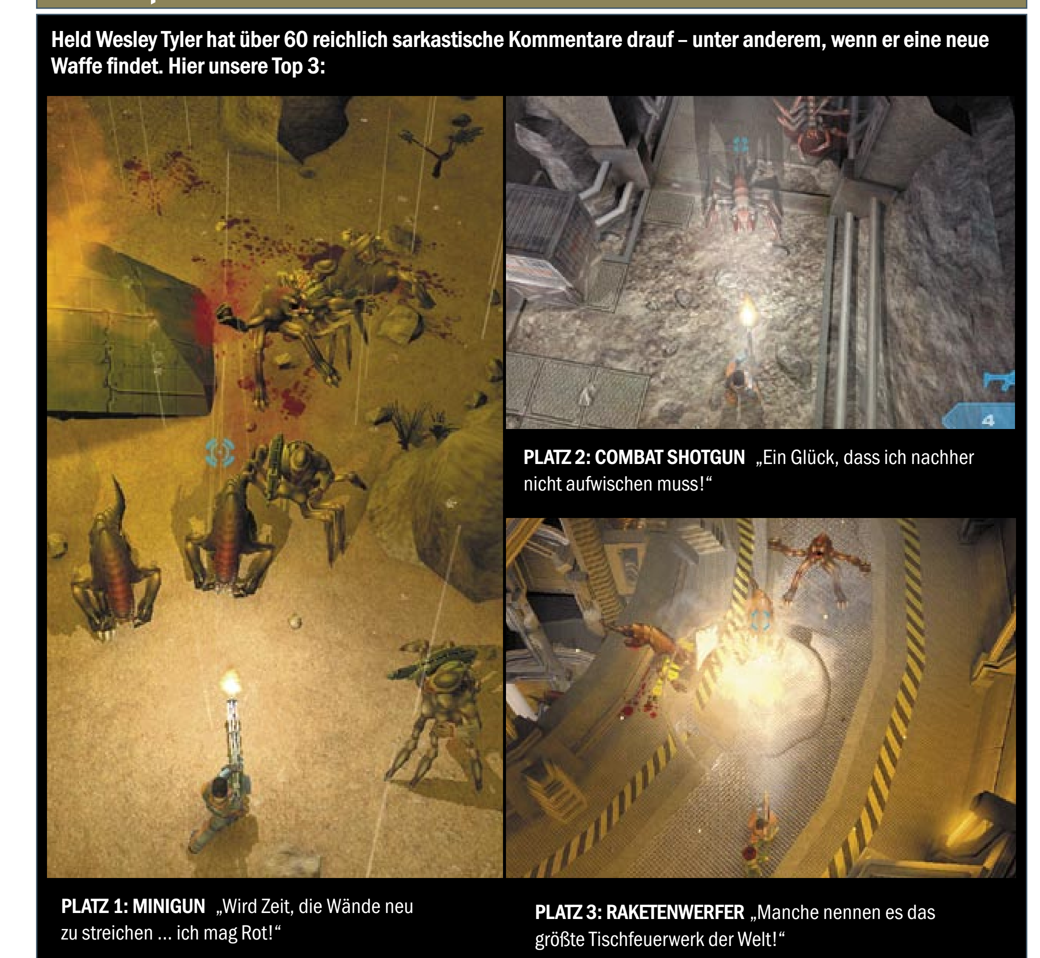
Orientierung ist bei **Shadowgrounds** kein Problem. Ein Radar am oberen rechten Bildschirmrand zeigt, wo Sie als nächstes hin müssen und die einblendbare Karte, wo Ihre Spielfigur bereits war. Tyler repariert unter anderem Maschinen, rettet Zivilisten und findet Schlüsselkarten. Das Sciencefiction-Abenteuer führt Sie durch zahlreiche düstere Gebäude, Minenschächte, an die Mondoberfläche und gegen Ende sogar ins Mutterschiff der Außerirdischen. Die Rätsel sind dabei eher dünn gesät. Wenn es nicht gerade darum geht, irgendwo mal das richtige Schalterchen zu drücken, ist es das höchste der Gefühle, sich den Kopf über ein defektes Stromkabel zerbrechen zu müssen. Aber das ist schon in Ordnung, schließlich geht es in erster Linie darum, die bösen Aliens möglichst hübsch um die Ecke zu bringen. Bei den Spezialeffekten hat das Spiel seine grafischen Stärken. Die nukleare Explosion nach einem Treffer mit dem Raketenwerfer beispielsweise, bei dem das halbe Inventar, Glasscheiben und diverse Alien-Körperteile durch die Gegend fliegen, erfreut Action-Herzen. Licht- und Schatteneffekte sorgen zudem für Atmosphäre. Schade, dass triste Umgebungstexturen, nicht ganz flüssige Animationen und optisch zweitklassige Zwischensequenzen den Gesamteindruck trüben. Punkten kann **Shadowgrounds** dagegen beim Sound. Nicht nur das Wummern der Waffen, die spannungsfördernde Musik und allerlei gruselige Geräusche überzeugen, auch die Sprachausgabe ist klasse. Kein Wunder, haben die Macher doch unter anderem die deutsche Stimme von Angelina Jolie für die Synchronisierung gewonnen. Held Tyler verballert übrigens über 60 reichlich sarkastische Sprüche, wenn mal wieder eine Lawine außerirdischer Ekelviecher auf ihn zurollt oder er eine neue Waffe findet (siehe obigen Kasten). Und weil er oft auch von Nichtspielercharakteren begleitet wird, ist es wohltuend, dass die Dialoge prima rüberkommen. Ach ja, ein paar Gegnerarten mehr und eine weniger störrische Steuerung hätten uns übrigens ebenfalls gefreut ...

Mehr Spieler, mehr Spaß

Als nettes Extra bietet **Shadowgrounds** den kooperativen Mehrspielermodus. Allerdings müssen Sie sich mit vier Gamepads um einen PC drängen, Netzwerk- und Internetunterstützung fehlen. Trotzdem macht es Laune, den fiesen Außerirdischen gemeinsam – und so würde es Tyler ausdrücken – in die Ärsche zu treten. (as)

Echt spruchreif!

Held Wesley Tyler hat über 60 reichlich sarkastische Kommentare drauf – unter anderem, wenn er eine neue Waffe findet. Hier unsere Top 3:



PLATZ 1: MINIGUN „Wird Zeit, die Wände neu zu streichen ... ich mag Rot!"

PLATZ 2: COMBAT SHOTGUN „Ein Glück, dass ich nachher nicht aufwischen muss!"

PLATZ 3: RAKETENWERFER „Manche nennen es das größte Tischfeuerwerk der Welt!"

SHADOWGROUNDS
CA. € 30,-
21. OKTOBER 2005

ANSGAR STEIDLE



„Ein bisschen mehr Kopfarbeit hätte nicht geschadet."

Wenngleich **Shadowgrounds** eher Ballerspiel denn Adventure sein will, hätte ich mir ein paar knifflige Rätsel mehr gewünscht. Denn so ist der Ablauf doch ein bisschen eintönig. Zum Glück gibt's die upgradebaren Waffen, die mich vorantreiben – ähnlich wie in einem Rollenspiel möchte ich natürlich immer mächtiger werden. Auch die eigentlich stereotype „Vernichte die bösen Aliens"-Hintergrundgeschichte hat wegen vieler Zwischensequenzen und Dialoge verhältnismäßig viel zu bieten. Insgesamt kriegen Sie einen recht hübschen, flotten, schnörkellosen Arcade-Shooter – nicht mehr und nicht weniger.

BENJAMIN BEZOLD



„Schöne Massenmetzelei für einen sehr fairen Preis."

Die etwas hakelige Steuerung und das Speichersystem nehme ich bei **Shadowgrounds** in Kauf. Klar ist das Spiel mit seinen zehn bis zwölf Stunden Spielzeit ein bisschen kurz geraten. Während aber andere Hersteller trotzdem den vollen Preis verlangen würden, berappe ich hier nur rund 30 Euro. Dafür kriege ich ein sehr lineares Abenteuer, das meiner Meinung nach gar keine Rätseleinlagen bieten muss. Mir geht's darum, am Ende eines anstrengenden Tages einfach mal wieder entspannt zu ballern, ohne mir groß den Kopf zu zerbrechen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frozenbyte
Titel vom selben Entwickler:
- Nicht vorhanden

Publisher: dtp
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 384 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1 GB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Schön inszenierte Dauer-Action
+ Aufrüstbare Waffen wecken den Sammeltrieb
+ Gelungener, stimmungsvoller Sound
+ Kooperativer Mehrspielermodus
− Kein freies Speichern
− Manchmal hakelige Steuerung
− Detailarme Texturen

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
73	Grafik	Befriedigend (76)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (77)
	Mehrspieler	Gut (83)



SCHUTTHAUFEN Im zerbombten St. Sauveur geht es zwischen den Ruinen hart zur Sache.

NAHKAMPF So dicht kommt Hartsock selten ran – und kriegt gleich darauf den Gewehrkolben zu spüren.



SCHWERES GERÄT Zur Abwechslung befehligen Sie einen Panzer und klemmen sich selbst hinter das oben montierte Maschinengewehr.



STÜRMEN! Ein Frontalangriff bringt schwere Verluste. Normalerweise legt ein Team Sperrfeuer auf die Stellung, das andere flankiert.

Brothers in Arms

Earned in Blood | Gearbox legt nach: Der neue Teil wartet mit spannender Story, klügeren Gegnern und einem neuen Heldentrüppchen auf.



Was hat sich geändert?

Spieler der ersten Episode fühlen sich gleich heimisch – auf den ersten Blick hat sich nicht viel getan. Folgendes ist aber neu:

Verbesserte künstliche Intelligenz
Der zweite Teil ist dynamischer, die Feinde reagieren eher auf nahende Bedrohungen und nehmen andere Positionen ein. Sogar die eigenen Leute scheinen besser zu agieren, haben die Weisheit dennoch nicht mit Löffeln gefressen.

Erweiterter Mehrspielerteil
Neben den bekannten Mehrspielermodi dürfen Sie nun allein, mit zwei oder vier Freunden fünf Extramissionen erledigen, sowohl gegen- als auch miteinander.

Geändertes Leveldesign
Der erste Teil setzte überwiegend auf weitläufige grüne Wiesenlandschaften mit wenigen Gehöften als Szenerie. Jetzt schlagen Sie sich vermehrt durch dichter bebautes Gebiet mit mehr Wegen. Und der Feind beharkt Sie des Öfteren aus mehreren Richtungen.

Trocken fasst Sergeant Joe „Red" Hartsock die Ereignisse der vorangegangenen blutigen Schlacht zusammen: „Carentan war ein Witz verglichen mit St. Sauveur." Der ehemalige Weggefährte Matt Bakers, des Helden aus dem ersten Teil, kletterte die Karriereleiter hoch und führt seither ein eigenes Trüppchen an. Der Kriegsberichterstatter Colonel Marshall interviewt Hartsock, der sich in einer Rückblende eher widerwillig an das kürzlich Erlebte erinnert. Sie schlüpfen in Hartsocks Haut und spielen seine Einsätze nach.

Sperrfeuer und Flankieren

Wie schon im ersten **Brothers in Arms**-Teil **Road to Hill 30** führen Sie in **Earned in Blood** zwei kleine Trupps, beziehungsweise einen Trupp und einen Panzer, gegen die deutschen Besatzer in der Normandie ins Feld. Im Gegensatz zu reinen Action-Shootern wie **Call of Duty** haben schießwütige Einzelgänger hier schlechte Karten. Überlegtes Vorgehen und Teamplay sind gefordert, zumal die Waffen nur auf kurze Distanz treffen. Auf erfreulich simple Art dirigieren Sie Ihre Leute über das Schlachtfeld: Mit ein paar Mausklicks scheuchen Sie eine Gruppe zur nächsten Deckung, lassen Sperrfeuer geben und fallen dann den festgenagelten Widersachern mit dem zweiten Trupp in die Flanke. Dabei gefallene Mitstreiter bleiben bis zum Ende einer Runde liegen, sind im nächsten Level aber wieder putzmunter mit von der Partie – es sei denn, der Exitus war vom Programm vorgegeben. Für den nötigen Überblick soll die taktische Sicht von schräg oben sorgen, in der das Kampfgeschehen pausiert. Mangels frei beweglicher Kamera und fehlender Befehlsmöglichkeiten ist diese jedoch recht unnütz. Trotz einiger Einsatzvarianten, bei denen Sie Flakgeschütze sprengen, Panzer knacken oder abgeworfenen Nachschub ausfindig machen, nutzt sich dieses Spielprinzip mit der Zeit ab. Denn freies Spielen ist nicht möglich, im Endeffekt läuft es immer auf die beschriebenen Kampfhandlungen hinaus. Zäune und Hecken stellen für Joe und seine Mannen unüberwindliche Hindernisse dar, Leitern kann er nicht erklimmen und selbst simples Hinlegen funktioniert nicht. Letztlich bleiben zwei, drei vorgegebene Pfade, über die Sie zum Feind gelangen. Immerhin sind die Schauplätze bei **Earned in Blood**, verglichen mit dem Vorgänger, etwas komplexer und damit taktisch anspruchsvoller.

Keine hellen Köpfe

Ohnehin hat Gearbox den Schwierigkeitsgrad ein wenig angehoben, wofür nicht zuletzt die agileren Gegner verantwortlich zeichnen. Die lassen sich nicht mehr ganz so einfach überrumpeln und suchen ihr Heil auch mal in der Flucht. Oder gehen sogar zum Angriff über – wetzen dabei aber schon mal kopflos quer durchs Dorf. Das macht die Gefechte dynamischer, verharrten die Soldaten im ersten Teil doch zu oft brav an einer Stelle. Nach wie vor stört die flache Künstliche Intelligenz des eigenen Teams, wenn auch inzwischen seltener. So rennen Kameraden immer noch sehenden Auges ins MG-Feuer, statt einfach die Köpfe einzuziehen. Oder der Panzer, auf dem Sie sitzen, dreht sich mal eben kurz vor den Feinden in die entgegengesetzte Richtung. Das sind Momente, die, abgesehen von den spontan herbeigeführten Spielabbrüchen, jeder noch so packenden Schlacht viel an Glaubwürdigkeit und Spannung rauben.

Grandiose Stimmung

Doch spannende Momente gibt es auf jeden Fall reichlich. Die in Rückblicken erzählte Geschichte ist nahtlos ins Spiel integriert. Da wechselt das Bild kurz auf schwarzweiß, Sekunden dehnen sich zu Minuten, während im Hintergrund Sergeant Hartsock Colonel Marshall seine Todesangst schildert. In dramatischen Szenen sterben treue Kameraden und auch unser Held schrammt nur haarscharf an den ewigen Jagdgründen vorbei. Für den Plot hatten die Entwickler übrigens eine reale Vorlage: die Kämpfe der 101. Luftlandedivision der US-Streitkräfte, die im Zweiten Weltkrieg den D-Day in der Normandie mit vorbereitete. Für die nötige Atmosphäre sorgt militärische Musik sowie ein glasklarer Sound. Die Geräusche lassen sich in der Umgebung genau orten, Explosionen rumsen fantastisch und die Computercharaktere rufen sich hektisch Befehle zu. Bei schweren Explosionen verschwimmt Ihre Sicht und Sie hören nur noch ein lautes Pfeifen. Die Kugeln zwitschern an Ihnen vorbei, graben sich in den Boden, spritzen Ihnen virtuelles Blut und Erde ins Gesicht. Schade nur, dass die Grafik da nicht ganz mithalten kann. Die detaillierten Charaktere sind wegen der ausgefeilten Mimik absolut sehenswert – das Kontrastprogramm bilden die teilweise unschönen Texturtapeten der Umgebung. Zu guter Letzt können Sie sich nach den 13 Kapiteln im Einzelspielermodus an fünf Extramissionen wagen, in denen Sie allein oder mit Freunden vorgegebene Aufgaben erledigen. Das ist kurzweiliger als der richtige Mehrspielermodus, in dem Sie mit bis zu vier Spielern die Teams übers Spielfeld kommandieren. Dabei versucht eine Partei etwas zu sprengen oder Akten zu einem bestimmten Punkt zu bringen. Die Widersacher sollen das verhindern – hier fällt das taktische Unvermögen der Bots besonders auf. Da bleibt für Teil 3 noch Raum für Verbesserungen. (as)



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
CA. € 45,-
06.10.2005

ANSGAR STEIDLE

„Wer sich auf die vorgegebene Spielweise einlässt, hat sicher seinen Spaß."

Ich hätte mir zwar für mehr Taktik eine erweiterte Übersichtsfunktion gewünscht, in der ich auch Befehle geben und danach als Schnellaktion ausführen kann – denn in punkto Action hat die Konkurrenz mehr zu bieten. Dafür stören mich die eingeengte Bewegungsfreiheit und die von Benny bemängelten zu drögen Flankenangriffe nicht. Dazu zieht mich die gelungene Erzählweise der spannenden **Earned in Blood** Geschichte einfach zu sehr mit ins Geschehen.

BENJAMIN BEZOLD

„Die ständigen Flankenangriffe sind wie Wiederholungen im Fernsehen."

Mich törnt dieses Spiel nicht sonderlich an, auch wenn es grafisch und vor allem beim Sound eine Menge zu bieten hat. Ich finde es aber langweilig, mit meinen Leuten ständig das gleiche Flankenangriffsgedöns durchzuziehen. Wenn ich dann nicht mal über kleine Hecken hüpfen kann, weil die Entwickler mir keine Freiheiten geben wollen, verliert **Earned in Blood** aus meiner Sicht zu viel an Glaubwürdigkeit. Ich stehe auf epische „Mittendrin, statt nur dabei"-Action und nicht auf taktisches Sandkastengeplänkel. Deshalb freue ich mich auf **Call of Duty 2**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Gearbox Software
Titel vom selben Entwickler:
- Brothers in Arms: Road to Hill 30 (79)
- Halo: Kampf um die Zukunft (84)
- James Bond 007: Nightfire (85)

Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Klasse Story und Atmosphäre
+ Einfache Steuerung
+ Gute Mimik der Charaktere
− „Flankieren"-Spielprinzip nutzt sich ab
− Spielmöglichkeiten eingeschränkt

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
80	Grafik	Gut (84)
	Sound	Gut (86)
	Steuerung	Gut (82)
	Mehrspieler	Gut (84)



FREIHEITSKAMPF Im Comic-New-York darf sich Spider-Man in ansprechender Cel-Shading-Grafik frei bewegen und austoben.



ROLLENTAUSCH Als Spideys Erzfeind Venom machen Sie die bunte Metropole unsicher – und haben es mit vielen bösen Buben zu tun.

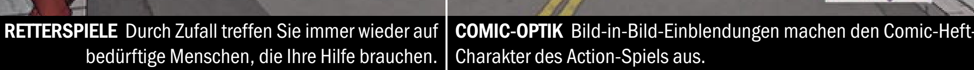
Ultimate Spider-Man

Fans frohlocken: Nach seinem zweiten Filmabenteuer kehrt die menschliche Spinne zurück – als Ultimate Spider-Man!

Der Grund für einen Neuanfang war ersichtlich. So viele Dekaden, so viele unterschiedliche Autoren, so viele Nebengeschichten, kurzum: so viele Comics. Selbst der größte Spider-Man-Anhänger blickt bei dieser Masse an bunten Bildchen nicht immer ganz durch. Deshalb dachten sich die Menschen bei Marvel, dem Heim vom Hulk, Captain America und Wolverine, ihrem Aushängeschild Spider-Man eine aufgepeppte Jugendzeit zu verpassen und die Serie auch jungen Comic-Einsteigern schmackhaft zu machen. Die Macher gestalteten die elf Seiten dünne Erstgeschichte in einen 150-Seiten dicken Schmöker um, verpassten Peter Parker ein deutlich jüngeres Aussehen und Mary Jane als selbstbewusste feste Freundin. Natürlich darf zur Ultimate-Variante von Spidey auch ein gleichnamiges Actiongame nicht fehlen. Dabei steht Ihnen im Laufe des Spiels fast das gesamte virtuelle New York zur Verbrechensbekämpfung zur Verfügung. An Häuserwänden herumkrabbeln, Räuber verprügeln, hilflose Menschen retten oder vom Hochhaus einen Kopfsprung machen – das Leben des Peter Parker ist überaus spaßig. Die Besonderheit an **Ultimate Spider-Man** ist jedoch, dass Sie schon nach wenigen Missionen die Kontrolle über Spider-Mans härtesten Widersacher, den mächtigen Venom, übernehmen können. Während der Spinnenmann elegant von Hochhaus zu Hochhaus hangeln kann, muss sich Venom auf seine Muskelkraft und die satten Sprünge verlassen. Dies führt häufig zu Frustmomenten, wenn Sie bei den ständigen Wettrennen und Kampftouren als Venom durch fiese Attacken der Gegner in die Tiefe stürzen, sich nicht abfangen können und den Einsatz schließlich neu starten müssen. Ebenfalls nervig: Um in der interessanten Hintergrundgeschichte voranzukommen, müssen Sie eine bestimmte Anzahl an Minispielchen und Sammelaufgaben bewältigen. Dies gestaltet sich schon nach wenigen Stunden zu monoton. Durchweg positiv präsentiert sich hingegen die Cel-Shading-Optik, die schon den Ego-Shooter **XIII** zum wahren Augenschmaus machte. (cs)







RETTERSPIELE Durch Zufall treffen Sie immer wieder auf bedürftige Menschen, die Ihre Hilfe brauchen.

COMIC-OPTIK Bild-in-Bild-Einblendungen machen den Comic-Heft-Charakter des Action-Spiels aus.



ULTIMATE SPIDER-MAN
CA. € 45,-
13. OKTOBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Der Comic ist perfekt umgesetzt – Spidey sah noch nie cooler aus.“

Ultimate Spider-Man ist seiner feinen Comic-Vorlage gerecht geworden. Als flinker Spider-Man oder monströser Venom springe, klettere und prügele ich mich durch New York. Dazwischen verwöhnen mich die gelungenen Comic-Zwischensequenzen – das ist doch viel einfacher, als durch ein buntes Heftchen zu blättern. Klar, es dauert wegen der überall verteilten Miniaufträge immer eine Weile, bis die Hintergrundgeschichte weitergeht. Doch die spektakulären Endgegner machen das wieder wett.

THOMAS WEISS



„Pfui Spinne! Die Ansammlung an Minispielchen überzeugt mich nicht.“

Natürlich macht es massig Spaß, als Superheld durch Wolkenkratzerschluchten zu schwingen und Ganoven einzuspinnen. Die Zwischensequenzen rund um Spider-Man, Mary Jane und Venom sind allererste Sahne – doch um diese zu Gesicht zu bekommen, dauert es mir einfach zu lange. Die langatmigen, sich immer wiederholenden Wettrennen und Kampftouren sind viel zu anspruchslos. Eine umfangreiche, durchgehende Geschichte hätte **Ultimate Spider-Man** in weitaus höhere Regionen schießen können. Das Potenzial hätte der Titel auf jeden Fall.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Beenox
Titel vom selben Entwickler:
- X-Men Legends 2 (76)
- Fantastic 4 (67)
- Madagascar (59)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Feine Comic-Grafik
+ Großes, frei begehbares New York
+ Gelungene Zwischensequenzen
– Auf Dauer monotone Minispielchen
– Misslungene deutsche Synchronisation

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	Gut (80)
	Sound	Ausreichend (69)
	Steuerung	Gut (80)
	Mehrspieler	-



HÖHENFLUG Mit einem kräftigen Aufwärtshaken haben Sie den Gegner (rot markiert) erwischt.



GEMEINSAM STARK Einem gleichzeitigen Angriff unserer vier Recken hat dieser Söldner nicht viel entgegenzusetzen.



TABELLENKALKULATION Im Statistikbildschirm verteilen Sie Bonuspunkte auf bis zu zehn Spezialfertigkeiten.

X-Men Legends 2

Rise of Apocalypse | Mit Fäusten, Füßen und Spezialattacken nehmen Sie es mit dem Obermotz Apocalypse auf.

Die Spezialangriffe

So treten Sie jedem Widersacher in den Hintern.

Jeder Kämpfer verfügt über zehn Fertigkeiten, die Sie nach und nach freischalten. Aber Achtung! Nur mit genügend Extra-Energie lassen sich die Gegner mit Stil und Eleganz vermöbeln. Folgende Vorgehensweise hat sich bewährt: Erst verhauen Sie den Wicht mit mehreren aneinander geketteten Schlägen und Tritten. Anschließend schicken Sie ihn mittels eines gezielten Spezialangriffs in den Superschurkenhimmel. Sehr gut geeignet: Magnetos Laserstrahl oder der Krallenwirbel von Wolverine (im Bild).



Enge Klamotten, geschwellte Brust, stolzer Blick: Die Protagonisten aus **X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse** bestreiten bereits ihr zweites Action-Rollenspiel. Diesmal nicht nur auf Konsole, sondern auch auf dem PC. Der Entwickler: Raven Software (**Quake 4**). Die Geschichte ist schnell erzählt: Der böse Apocalypse werkelt an einer neuen Weltordnung, was den X-Männern und -Weiblein überhaupt nicht in den Kram passt. Also verbünden sie sich mit den bösen Mutanten aus Magnetos Bruderschaft und retten den Planeten aus den Klauen von Apocalypse. Kenner der Comics und Kinofilme fühlen sich heimisch, andere können mit den Namen von 16 wählbaren Charakteren (etwa Cyclops, Colossus oder Abyss) vermutlich nichts anfangen. Statt sich mit solchen Nebensächlichkeiten herumzuschlagen, dürfen Sie auch direkt mit Ihrer vierköpfigen Party durch dichte Dschungel und unterirdische Versuchslabore ziehen. Alle paar Meter stößt Ihre Gruppe auf Söldner, mutierte Insekten oder Blitze werfende Riesenvögel. In solchen handfesten Auseinandersetzungen leisten Ihre KI-Begleiter gute Arbeit. Sie verhauen die Widersacher selbstständig, selten gibt es Aussetzer. Das macht den Reiz des Spiels aus. Spektakuläre Kombos und Spezialattacken verwandeln die Prügelorgie in ein echtes Schauspiel. Dafür überzeugen die Rollenspielelemente kaum. Zwar verteilen Sie mit jedem Levelaufstieg Erfahrungspunkte in Gesundheit oder Geschwindigkeit, abgesehen von der obligatorischen Werteerhöhung haben Ihre Supermänner aber nichts davon. Selbst die ausbaufähigen Spezialfertigkeiten wirken wie ein liebloser Rollenspielaufguss. Mit mehr Tiefe wäre **X-Men Legends 2** zwar nach wie vor ein kurzes Abenteuer, dafür aber ein spannenderes. (af)



X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

CA. € 46,-
13. OKTOBER 2005

BENJAMIN BEZOLD



„Schnelle Action, wenig Tiefgang – aber so waren die Kinofilme ja auch."

Kampfspiele mochte ich schon immer. Deshalb habe ich mich durch den exzellenten Vorgänger auf der Konsole geprügelt. Die PC-Fassung von **X-Men Legends 2** überzeugt mich dagegen nicht ganz. Ich kann die verwaschenen Texturen und den ruckeligen Sound verschmerzen, die typischen Speicherpunkte ziehen dagegen meine Superheld-Ambitionen an den Rand der Apokalypse. Dafür gefällt mir der kooperative Mehrspielermodus für bis zu vier Helden – hier veranstaltet meine Truppe eine richtige Massenschlägerei. Schade nur, dass der Prügelspaß nach etwa sieben Stunden vorbei ist.

THOMAS WEISS



„Für Fans des Comics hat Raven Software einiges getan. Ab auf die Entdeckungsreise!"

Als X-Men-Fan habe ich der Apokalypse richtig entgegengefiebert. Enttäuscht wurde ich kaum. Raven Software packte das Spiel voll mit Überraschungen und Extras. So finde ich im Verlaufe des Abenteuers geheime Karten und Disks, entdecke Titelblätter der legendären Comic-Ausgaben aus den 80ern oder erweitere meinen X-Horizont an einem Quizautomaten. Die Umsetzung der Comic-Kämpfe könnte ich mir nicht besser vorstellen – sie bügeln sogar die mageren Rollenspielelemente gut aus.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Raven Software
Titel vom selben Entwickler:
- Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy (90)
- Star Trek: Voyager - Elite Force (85)

Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): English (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/4
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Spektakuläres Kampfsystem
- \+ Motivierende Mehrspielerpartien im Koop-Modus
- \+ Viele versteckte Extras
- − Schwacher Talentbaum
- − Kein freies Speichern möglich

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
76	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Befriedigend (74)
	Steuerung	Befriedigend (74)
	Mehrspieler	Befriedigend (76)



GEHEIMBUND Thara (links) macht dem Pilger aus Israel klar, dass sich Assil (hinten) gern den Revolutionären anschließen möchte. Deren Ziel ist es, den Pharao zu stürzen.

„DU KOMMST HIER NICHT REIN“ Ein Türsteher vor dem Tempel des Pharaos lässt Personen ohne VIP-Status abblitzen. Assil muss sich etwas einfallen lassen.

TYPISCHER HUMOR Mitten in der Wüste steht eine Kamelwaschanlage, die die Bezeichnung „Camel-O-Wash“ trägt.



TRAUMPAAR Später im Spiel können Sie zwischen Assil und Thara als Spielcharakter wechseln. Viele Rätsel lassen sich nur mit Teamwork lösen.

PC Games Silber Award 85 12/2005

Ankh

Ankh ist eine Verbeugung vor klassischen Abenteuer-Spielen: Garantiert frei von Schiebe-, Schalter- und Farbenrätseln, dafür mit viel Humor.

Kurz vor Ende des Spiels steht Assil, der Held, vor einer Leiter, die keine Rolle spielt. Man kann die Leiter anklicken, dann sagt Assil mit der Stimme von Oliver Rohrbeck, dem deutschen Ben Stiller: „Sie verbindet zwei Ebenen unterschiedlicher Höhe.“

Die Definition ist perfekt, und ihr Vorhandensein zeigt, wie viel Mühe sich die Designer mit Details gegeben haben, die die Atmosphäre von Abenteuer-Spielen prägen: Fast alle Objekte lassen sich anklicken, unabhängig von ihrer Wichtigkeit. Assils Kommentare dazu sind meistens witzig, manchmal belanglos, aber immer sympathisch mit einer hauchfeinen Spur von Ironie und Tollpatschigkeit vorgetragen.

Hamster in Mikrowelle

Ankh ist wie eine Zeitreise in die 90er, als es noch humorvolle Adventures gab, die nichts ernst und alles auf die Schippe nahmen – ein Kontrast zu seriösen Spielen wie **Syberia**, **Black Mirror** oder **Fahrenheit**. Anspielungen auf **Monkey Island** oder **Indiana Jones** sind allgegenwärtig.

> Ankh ist wie eine Zeitreise in die 90er, als es noch humorvolle Adventures gab, die nichts ernst und alles auf die Schippe nahmen.

Schauplatz ist das antike Ägypten, wo Sie Assil helfen sollen, einen Todesfluch loszuwerden, den er sich in einer Grabkammer zugezogen hat. Auf Ihrer Suche nach Erlösung treffen Sie eine bunte Mischung an Charakteren, die sich mit ihren Eigenheiten ins Spielergedächtnis brennen: Es gibt einen halbblinden Schneider, kiffende Pilger, einen Flaschengeist in Rente, einen verkalkten Weissager und noch mehr schräge Vögel. Zu Beginn macht Assil Bekanntschaft mit zwei Meuchelmördern, die ihm mit dem Tod drohen. Sofort sprießt der Humor, den **Ankh** bis zuletzt bewahrt: „Mich würde erst mal interessieren, ob man in diesem Adventure überhaupt sterben kann“, ist eine Antwort, die Sie aus einem Pool von Sätzen ähnlichen Kalibers wählen können.

Die Entwickler verschwenden keine Zeit klarzustellen, dass sie sich von Klassikern haben inspirieren lassen. Die beiden Attentäter erwidern: Nein, zu sterben sei unmöglich, und nein, es werde keine sadistischen Schiebe-, Klang- oder Farbenrätsel geben, wie sie in meditativen Knobel-Epen der Marke **Myst** vorkommen. Sie halten Wort bis auf eine augenzwinkernde Ausnahme.

Kurz und gut

Ankh ist kein kompliziertes Spiel. Die Benutzerführung: ein Linksklick zum Betrachten, ein Rechtsklick zum Benutzen. Das Inventar: Sauber am oberen Bildschirmrand. Die Dialoge: Idiotensicher dank bewährtem Multiple-Choice-Verfahren.

Zur steuerungstechnischen Perfektion reicht es allerdings nicht, weil bei Kleinigkeiten geschludert wurde: Gelegentlich liegt Wichtiges in einem Brei von Gegenständen versteckt, der Spieler wird zum Pixeljäger. Und später fühlt man sich etwas zu häufig zum Laufburschen degradiert: Zwar joggt Assil auf Wunsch mit doppelter Geschwindigkeit, aber die Wege durch die Wüste wirken trotzdem gestreckt. Hinzu kommt eine Trägheit des Maus-Cursors, die den Spielfluss hemmt, aber verschmerzbar ist – Sie brauchen schließlich weder Reflexe noch schnelle Abzugsfinger, ein bisschen Abstraktionsfähigkeit genügt.

Ankh ist auch kein schwieriges Spiel. Bedeutende Gegenstände sind selten mehr als zwei Räume vom dazugehörigen Rätsel entfernt. Die Menge an Objekten im Inventar lässt sich überwiegend an den Fingern Ihrer Hände abzählen. Und das Wichtigste: Die Rätsel sind in ihrer Logik sehr einsteigerfreundlich ausgefallen – abgesehen von einem Puzzle, das mit Feigen zu tun hat. Hierfür gehört jemand, entschuldigen Sie bitte das nicht ganz ernst gemeinte Wortspiel, geohrfeigt ...

Dass **Ankh** so einfach ist, hat natürlich einen Nachteil: Könner schalten auf Autopilot und sehen, sofern alles glatt läuft, die Endsequenz nach etwa sechs Stunden. Das liegt im gerade noch akzeptablem Rahmen, aber wenigstens ein knackig-komplexes Rätsel hätte dem Spiel gut zu Gesicht gestanden.

Alles passt

Es gibt einige Publisher, die sich der Wichtigkeit von professionellen Sprechern in Abenteuer-Spielen, deren Hauptmerkmal nun einmal der Dialog ist, nicht bewusst sind. Der Hersteller von **Ankh** hat verstanden, worauf es ankommt: Sämtliche Rollen sind mit Profis besetzt, die ihre Texte absolut pointensicher vortragen. Neben dem bereits erwähnten Oliver Rohrbeck sind die deutschen Stimmen von John Travolta, Kevin Costner, Patrick Stewart und Renée Zellweger im Programm.

Auch die optische Präsentation gibt fast keinen Anlass zum Meckern. Zwar hätten manche Texturen eine paar Farben und Details mehr vertragen können, aber im Gesamtbild sind die 3D-Kulissen sauber und der Atmosphäre zuträglich: Hinter Mauern guckt die Sonne hervor und blendet, in der Wüste weht Sand als fast unsichtbarer Staub über Dünen, beim Gehen baumelt Assils Kette hübsch hin und her, Palmen bewegen sich im Wind. Die Figuren werfen sogar Schatten, die sich realistisch über Oberflächen legen. Spieler mit schwächerer Hardware deaktivieren solche Effekte im Menü.

Die Entwickler von Deck 13 haben sich dem Adventure-Genre mit sicherem Händchen angenommen, hier und da blitzt sogar Genialität in den Texten und im Rätseldesign auf. **Ankh** ist wie eine kleine Wiedergutmachung für alle Enttäuschungen, die Fans in den vergangenen Jahren zu erleiden hatten. (tw)

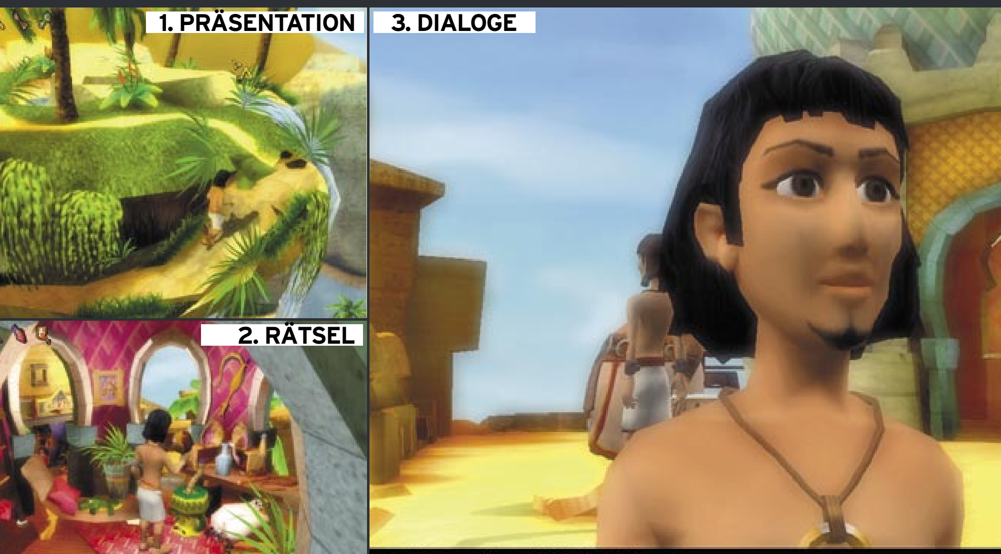
Die drei Spielspaß-Geheimnisse

Von einer Adventure-Dürreperiode kann keine Rede mehr sein, doch nur wenige Produkte knüpfen qualitativ an die Spiele des vergangenen Jahrzehnts an. Ankh hingegen macht alles richtig.

1. PRÄSENTATION

2. RÄTSEL

3. DIALOGE



1. Präsentation
Die Grafik ist technisch bestenfalls gut, aber Zeichenstil und Farbwahl lassen authentische Ägypten-Atmosphäre entstehen. Schön: 3D-Schwenks durch die idyllischen Landschaften.

2. Rätsel
Ankh verzichtet komplett auf unlösbare Rätsel oder langwierige Knobelaufgaben mit Farben und Formen. Das klassische Kombinieren von Gegenständen steht im Vordergrund.

3. Dialoge
Die Entwickler haben es geschafft, bei den Dialogen den perfekten Mittelweg zu finden: Gespräche sind weder zu lang noch zu kurz und stets schwingt eine korrekte Menge an Humor mit.

ANKH
CA. € 40,-
4. NOVEMBER 2005

THOMAS WEISS

„Die Entwickler von Ankh heißen Deck 13. Merken Sie sich diesen Namen.“

Ankh ist mein Gute-Laune-Adventure des Jahres 2005. Dass kurzfristig Besseres nachkommt, glaube ich nicht, dafür ist das Spiel zu gut: Die Charaktere wurden mit einem Sinn fürs Nötige erdacht, die Dialoge haben im Ansatz diesen typischen Charme der Lucas-Arts-Klassiker, und das Rätsel-Design bleibt fast immer nachvollziehbar. Die wenigen Ungereimtheiten – etwa die nicht immer optimale Wegfindung oder die überhand nehmende Latscherei in der zweiten Hälfte – sind nicht der Rede wert. In der Hoffnung, dass Deck 13 dem Genre erhalten bleibt, spreche ich hiermit eine dicke Kaufempfehlung aus.

FELIX SCHÜTZ

„Guybrush Threepwood hätte sich in Ankh pudelwohl gefühlt. Die neue Referenz!“

Runaway hat die Wiedergeburt des klassischen Point&Click-Adventures markiert. Seitdem sind mit Spielen wie **The Westerner** sicherlich auch einige nette Genrevertreter erschienen. Doch richtig glücklich war ich mit keinem davon – mir hat dieser altmodische Charme alter Lucas-Arts-Klassiker wie **Monkey Island 2** oder **Day of the Tentacle** einfach noch gefehlt! Und dann kommt dieses **Ankh** daher und macht mal eben alles besser. Sei es nun das faire Rätseldesign, der permanente Sprachwitz oder die liebenswerten Charaktere – hier stimmt eben (fast) alles. Hut ab, Deck 13!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Deck 13
Titel vom selben Entwickler:
- Seven Symbols (angekündigt)

Publisher: Bhv
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

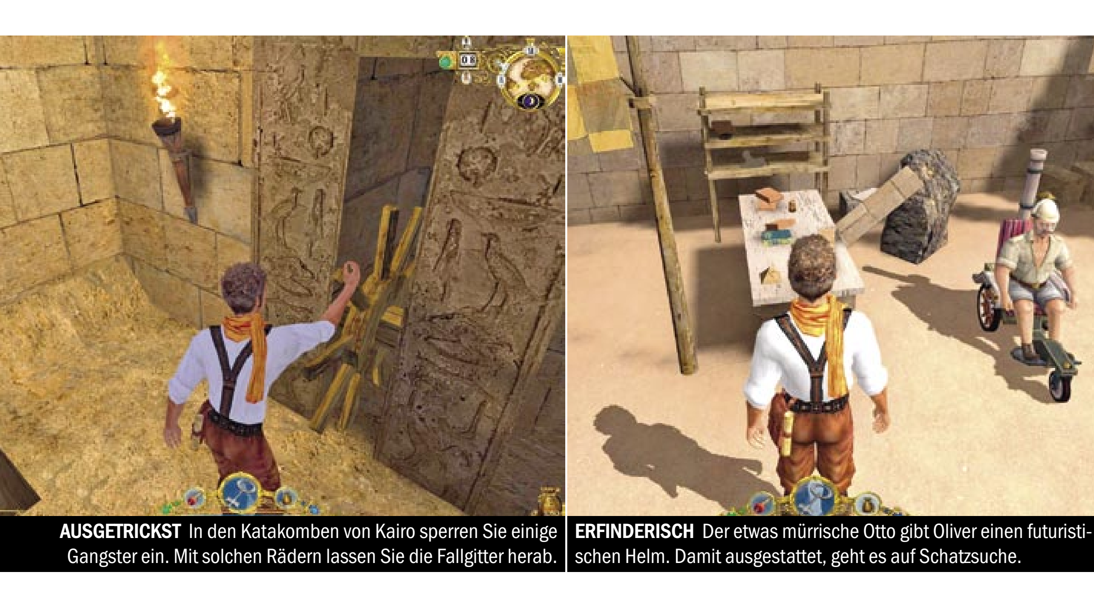
Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Keine Schnitzer im Rätseldesign
+ Charaktere haben Wiedererkennungswert
+ Witzige Dialoge, vorgetragen von Profis
− Schwierigkeitsgrad unterfordert Experten
− Detailschwächen bei der Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
85	Grafik	Befriedigend (78)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	-



AUSGETRICKST In den Katakomben von Kairo sperren Sie einige Gangster ein. Mit solchen Rädern lassen Sie die Fallgitter herab.

ERFINDERISCH Der etwas mürrische Otto gibt Oliver einen futuristischen Helm. Damit ausgestattet, geht es auf Schatzsuche.

In 80 Tagen um die Welt

Das Abenteuer führt tatsächlich rund um den Globus. Doch hätte auch Jules Verne seine Freude daran gehabt?

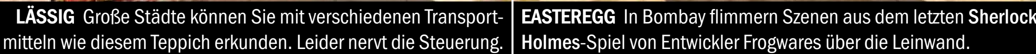
Im Jahr 1899, also zu einer Zeit, in der an Lufthansa oder ICE noch niemand denken konnte, soll der hitzköpfige junge Oliver für seinen Onkel die Welt bereisen, um ihm vier wichtige Dokumente zu beschaffen. Eine fast unlösbare Aufgabe! Sachkundige Leser bemerken: Das Computerspiel **In 80 Tagen um die Welt** lehnt sich zwar an die berühmte Buchvorlage von Jules Verne an, ist zeitlich jedoch gute 20 Jahre später angesiedelt.

Sie steuern Oliver in gängiger **Tomb Raider**-Manier, also aus der Third-Person-Perspektive. Per Mausrad blättert man in seinem Inventar, mit den Pfeiltasten gibt man die Richtung vor. Keine Sorge, Action-Sequenzen gibt es keine. Gleich zu Beginn steigt man am Hafen von Kairo in ein kleines Boot und damit in das erste von mehreren Transportmitteln. In jeder größeren Stadt, darunter Bombay und San Francisco, können Sie wahlweise gemütlich auf Kamelen reiten oder in kleinen Flitzern über die Straßen düsen. Zudem stehen auch – frei von Logik und Fahrphysik – bizarre Einräder und fliegende Teppiche parat. Die Städte sind groß und mit einigen NPCs bestückt, wirken jedoch ziemlich leblos. Ordentlich synchronisierte Gespräche laufen automatisch ab und auch sonstige Interaktion ist kaum möglich.

Der Name verrät es: Sie haben genau 80 Tage Zeit, um die Reise zu erledigen. Ein Tag entspricht etwa 30 Spielminuten und wird mit echtzeitberechneten Tag- und Nachtwechseln illustriert. Oliver ist jedoch auch nur ein Mensch und muss von Zeit zu Zeit schlafen und essen. Eine nette Idee, jedoch eher lästig umgesetzt: Wenn ihm gerade in einer Grabkammer die Puste ausgeht, kündigt er gähnend „Ich bin müde" an, kippt um und verliert kostbare Stunden. Deshalb soll man das Zeit-Feature auch auf Wunsch ausschalten können. In der uns vorliegenden Testversion war das jedoch nicht möglich. Blöd: Die Musik ist ungeheuer laut und dudelt in den unpassendsten Momenten los. Wirklich übel ist jedoch die Steuerung: Mehr als einmal wird das Schleichen, Rennen und insbesondere das Springen auf Grund der miserablen Kollisionsabfrage zur echten Tortur. (fs)

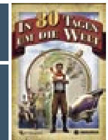






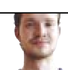
LÄSSIG Große Städte können Sie mit verschiedenen Transportmitteln wie diesem Teppich erkunden. Leider nervt die Steuerung.

EASTEREGG In Bombay flimmern Szenen aus dem letzten **Sherlock Holmes**-Spiel von Entwickler Frogwares über die Leinwand.



IN 80 TAGEN UM DIE WELT
CA. € 40,-
21.10.2005

FELIX SCHÜTZ



„So ungelenk wie die Spielfigur läuft, wäre sie auch nach 80 Jahren nicht am Ziel."

Nach **Sherlock Holmes: Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings** zeigt sich, dass Entwickler Frogwares aus Fehlern wenig gelernt hat. Wie schon im Detektivabenteuer bewegt sich Oliver so agil wie eine Playmobilfigur in zu engen Hosen. Die Steuerung ist brutal: Man bleibt an unscheinbaren Objekten hängen, eine einfache Treppe wirkt wie ein unüberwindbares Hindernis. Nicht ohne Grund habe ich bei den Sprung- und Kletterpassagen mehrfach an der Tastatur geknabbert. Diverse Bugs und die fiese Musik haben mir dann den Rest gegeben. Trotz schöner Ideen: leider missglückt.

THOMAS WEISS



„Das Spiel hätte noch eine Menge Feinschliff gebraucht. Doch das Potenzial ist da!"

Manche Spiele kommen Monate zu früh in unser Testlabor. So auch **In 80 Tagen um die Welt**. Eine tolle Buchvorlage, nette, jedoch schlecht umgesetzte Ideen wie der Zeitdruck oder die Erschöpfung der Hauptfigur, das sind alles ordentliche Adventure-Zutaten. Doch die Steuerung ist der reine Spielspaßtöter. Trotzdem sollten Genre-Fans einen Blick riskieren: Einige Texturen schauen richtig gut aus und das zeitgenössische Design mit Zeppelinen und Hosenträgern macht die Grafik trotz fehlender technischer Spielereien recht ansprechend.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Frogwares
Titel vom selben Entwickler:
- Sherlock Holmes: Das Geheimnis des Silbernen Ohrrings (76)
- Sherlock Holmes: The Awaken (angekündigt)

Publisher: Dtp Entertainment AG
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Große Städte, mit Fahrzeugen frei erkundbar
+ Interessantes Zeitdruck-Feature ...
− ... leider schlecht umgesetzt
− Nervtötende, unpassende Musik
− Schlechte Steuerung und Kollisionsabfrage

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
68	Grafik	Befriedigend (72)
	Sound	Ausreichend (67)
	Steuerung	Mangelhaft (59)
	Mehrspieler	-



TOR? Die abwechslungsreichen 2D-Spiele sehen fürchterlich aus. Top hingegen: Die exakte Umsetzung taktischer Vorgaben.

ORIGINALDATEN BIS ZUR JUGEND Aus Deutschland sind alle Teams bis zur Regionalliga mit authentischen Daten vertreten.

SPIELERPROFIL Eine Gesamtstärke gibt es nicht. Wie gut ein Spieler ist, verraten knapp 40 Attribute mit Werten von 1 bis 20.

EXTREM HILFREICH Die neue Positionsanzeige zeigt, wo welcher Kicker am stärksten ist und welche Spielweise er bevorzugt.

Football Manager 2006

Innen hui, außen pfui: Der Football Manager 2006 ist der realistischste Ableger seiner Zunft. Aber auch der hässlichste.

Während der **Football Manager 2005** letzten Winter in England alle Verkaufsrekorde brach, hatte er hier zu Lande noch weniger Fans als die SpVgg Greuther Fürth bei ihren Heimspielen. Zu Unrecht, denn hinter der schaurigen Fassade steckt zweifelsohne der umfangreichste und tiefgründigste Manager dieses Planeten. Die Flut an Daten und Statistiken sowie die hohe Komplexität und das biedere Menüdesign schreckten Neulinge wie Gelegenheitsspieler jedoch gleichermaßen ab. Ein Blick auf die Screenshots verrät, dass sich an dem größtenteils übersichtlichen, aber optisch schrecklichen Outfit nichts geändert hat. Sehr viel hübscher ist da schon die riesige Auswahl an Ländern und Ligen, in denen Sie Ihre Karriere als Trainer und Manager starten. Über 5.000 Teams in mehr als 50 Nationen mit sämtlichen Originaldaten stehen neuerdings zur Wahl. Unglaublich: Neben der ersten Mannschaft bieten oftmals sogar noch Reserve- und Jugendteams Originaldaten. Deutschland ist zwar „nur" bis zur Regionalliga spielbar, das allerdings im Gegensatz zum **Fußball Manager 06** mit authentischen Daten.

Absolut realistisch

Sie kümmern sich ausschließlich um Training, Mannschaftsaufstellung, Vertragsverlängerungen und Transfers. Schnickschnack wie Stadionausbau oder Sponsorenverhandlungen gibt es nicht. Braucht man auch nicht, denn mit dem erweiterten Training und dem Austüfteln der optimalen Taktik und Aufstellung ist man stundenlang beschäftigt. Jeder Spieler verfügt über knapp 40 Attribute wie Dribbling, Teamwork oder Kraft mit Werten von 1-20. Eine Gesamtstärke gibt es nicht, dafür endlich eine extrem hilfreiche Anzeige, auf welcher Position ein Spieler am stärksten ist. Mühsames Vergleichen einzelner Kicker ist dennoch vonnöten, will man seine stärkste Elf aufbieten. Wem das zu stressig ist, der fragt den Co-Trainer um Rat. Die Spieldarstellung erfolgt nach wie vor in einer 2D-Perspektive. Taktische Änderungen und Ausrichtungen werden zwar exakt und nachvollziehbar umgesetzt, das 3D-Spiel des **Fußball Manager 06** ist freilich um Klassen besser. Gleiches gilt für den Textmodus.

Mittendrin, statt nur dabei

Was begeistert, sind weniger Neuerungen wie Manager-Vertragsverhandlungen, Halbzeitansprachen oder umfangreichere Statistiken, sondern das Gefühl, sich inmitten einer noch realistischeren Managersimulation als im Vorjahr zu befinden. Ligen, Wettbewerbe, Transfers, Ergebnisse, Verhalten der PC-Vereine oder unzufriedener Kicker – alles ist authentisch und nachvollziehbar. Wer ein Haar in der Spielspaß-Suppe abseits der öden Präsentation und der noch immer hohen Komplexität sucht, findet keins. (cs)



FOOTBALL MANAGER 2006
CA. € 45,-
21. OKTOBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Keine Frage: Für Profis gibt es nichts besseres als den Football Manager 2006!"

Nichts gegen EA Sports' **Fußball Manager 06**, aber in puncto Realismus und Spieltiefe ist der **Football Manager 2006** die klare Nummer Eins. Schade nur, dass er aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades, der immensen Komplexität und der altbackenen Präsentation auch diesen Winter nur Profis empfohlen werden kann. Gelegenheitsspieler sind auch mit dem neuesten Teil grenzenlos überfordert. Super hingegen, dass ich endlich auch über meinen eigenen Manager-Vertrag verhandeln darf und die Positionsanzeige verrät, wo meine Spieler am stärksten sind. Das hilft beim mühselig-wichtigen Aufstellen meines Teams ungemein.

BENJAMIN BEZOLD



„Der Football Manager 2006 ist eine unterhaltsame Wissenschaft für sich."

„Boah, ist das hässlich!" Das waren meine ersten Gedanken, als ich den **Football Manager 2006** startete. Dass die Entwickler es immer noch nicht geschafft haben, ein halbwegs schickeres Menü zu designen, ist ein Skandal. Der extrem komplexe Spieleinstieg trotz neuem Tutorial ebenfalls. Wer mit dem **Football Manager 2006** Spaß haben will, arbeitet sich garantiert mehrere Stunden ein. Dann erst ziehen einen die unglaubliche Spieltiefe sowie der realistische Spielablauf in den Bann.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: SI Games
Titel vom selben Entwickler:
- Football Manager 2005 (69)
- NHL Eastside Hockey Manager 2005 (69)
- Meister Trainer 03/04 (63)

Publisher: Sega
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 32/8/8
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.300 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 1

PRO UND CONTRA

+ Unmengen an Originaldaten aus aller Welt
+ Realistischer und glaubwürdiger Spielablauf
+ Zahlreiche Statistiken
– Miese 2D-Spielszenen
– Völlig veraltetes Menüdesign

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
78	Grafik	Mangelhaft (59)
	Sound	Ungenügend (21)
	Steuerung	Befriedigend (73)
	Mehrspieler	Ausreichend (61)

OLIVER KALM STRECKT SICH Mangels Lizenz kommen die Bundesligavereine ohne Orginaldaten daher.

VORBILDLICHE SCHUSSHALTUNG So schön gefüllt sind die Zuschauerränge nur in der Wiederholung.

VOLLTREFFER? Barcelonas Superstar Ronaldinho zieht aus der Drehung ab, Arsenals Torhüter Jens Lehmann bereitet sich auf den Absprung vor.

PC Games GOLD AWARD 90 12/2005

Pro Evolution Soccer 5

Schwerer als Bayern Münchens Vertragsverlängerung mit Michael Ballack, schöner als ein beckhamscher Freistoß in den Winkel: PES 5 zelebriert Fußball brillanter als zuvor!

Shingo Takatsuka heißt der Mann, der die virtuelle Fußballwelt veränderte und mit seiner einst als Geheimtipp geltenden Fußball-Simulation **Pro Evolution Soccer** Millionen Computer- und Videospieler begeistert. Nachdem der Japaner und sein Team bereits seit Jahren den Konsolenmarkt dominierten, stibitzte **Pro Evolution Soccer 3** 2003 auch dem bis dato konkurrenzlos guten **FIFA Football** die PC-Spielspaß-Meisterschaft. Zwar konnte Konamis Referenz-Kick in puncto Umfang (Mannschaften, Ligen, Originaldaten) und Präsentation nicht mithalten, überzeugte dafür aber mit einer unglaublich realistischen Spielbarkeit sowie einer beinahe perfekten Ballphysik. Nachdem das arcadelastigere **FIFA 06** vor zwei Ausgaben an **PES 4** scheiterte, kann der fünfte Teil eigentlich entspannter als Oliver Kahn beim Freundschaftsspiel gegen einen Kreisligisten auflaufen. Tut er aber nicht – denn zum WM-Jahr 2006 haben die Entwickler das bekannte Gameplay über Bord geworfen und gegen ein noch realistischeres Spielerlebnis ausgetauscht. „Geht nicht!“, denken Sie? Geht doch!

Ganz schön schwer

Nachdem der Ärger über das eins zu eins von der Playstation-2-Version kopierte und immer noch umständlich zu bedienende Menüdesign verflogen ist, folgt mit dem Anstoß zur ersten Partie ein mittelschwerer Kulturschock. Denn **Pro Evolution Soccer 5** spielt sich anders als sein Vorgänger. Die Kicker reagieren einen Tick langsamer, der Ball rollt nicht mehr punktgenau in den Fuß des Mitspielers, Grätschen sind schwerer zu timen, die Abwehrreihen agieren sehr viel stärker und Torschüsse lassen sich nicht mehr so einfach platzieren. Da sich der Schussbalken schneller rot färbt als Matthias Sammers Birne, verfehlen viele Versuche das Ziel. Wobei „viele Versuche“ relativ ist – denn die Anzahl der Torchancen und Strafraumszenen ist geringer, was sich anfangs auch in Form vieler torarmer Partien widerspiegelt. Kein Grund zur Sorge, denn mithilfe einiger Testspiele sowie den erweiterten und vielfältigen Trainingsoptionen werden Sie mit **Pro Evolution Soccer 5** langsam aber sicher warm. Installieren, losspielen und von Sieg zu Sieg eilen ist jedoch nicht mehr. Wie im echten (Fußballer-) Leben wollen Erfolge hart erarbeitet werden. Das Schöne daran: Es funktioniert wunderbar. Wer den Dreh erst einmal raus hat und weiß, wie Torschüsse am wirkungsvollsten sind, welches Timing Pässe, Flanken und Grätschen erfordern und mit welchen Tricks sich die gegnerischen Abwehrreihen aushebeln lassen, wird mit einem weltmeisterlichen Spielerlebnis belohnt. Traumkombinationen und fantastische Tore sind noch immer an der Tagesordnung – allerdings erst, sobald man den Bogen raus hat.

Fummler und Trickser gesucht

Klasse: Auch nach 50 Partien entdeckt man immer wieder neue Sachen oder Tricks, wie beispielsweise Ronaldinhos legendären Übersteiger oder Wayne Rooneys gewaltigen Dropkick. Da die gegnerischen Verteidiger enger am Mann stehen und einem den Ball bei der kleinsten Chance vom Fuß spitzeln, hat Konami das Dribblingsystem variantenreicher gestaltet. Wie beim Vorgänger ist ein Gamepad mit zwei Analogsticks und vier Schultertasten Pflicht, wenn man alle Moves nutzen möchte. Und davon gibt es noch mehr als zuvor. Während Sie beispielsweise mit dem linken Stick auf den gegnerischen Abwehrspieler zulaufen, können Sie entweder mit dem rechten Analogstick zum Dribbling ansetzen, mit einem Druck auf eine der Schultertasten einen Übersteiger versuchen, eine Ballpirouette drehen oder dem verdutzten Verteidiger das Leder rotzfrech durch die Beine spielen. Klingt kompliziert – und das ist es anfangs auch. „Warum also nicht öfter mal aus der Distanz abziehen?“, dachten sich bereits viele Spieler nach dem ersten Probekick mit der Demoversion und wunderten sich über auffallend viele Treffer, die von außerhalb des Strafraums erzielt wurden. Hier können wir Entwarnung geben: In der uns vorliegenden Testversion landen Distanzschüsse wieder seltener als bei der Demo, aber etwas häufiger als beim Vorgänger im Tor. Was kein Beinbruch ist und auch nur dann funktioniert, wenn man im richtigen Moment abzieht und die noch stärkeren Torhüter es nicht verhindern. Erfreulich auch, dass die Schlussmänner Bälle seltener nach vorn abprallen lassen und im Herauslaufen sogar stärker als Arsenals Jens Lehmann sind. Auch neu: Spieler ermüden schneller und können sich ohne Gegnereinwirkung verletzen.

> Wie im echten (Fußballer-) Leben wollen Erfolge hart erarbeitet werden. Das Schöne daran: Es funktioniert wunderbar.

Optik auf FIFA-Augenhöhe

Grafisch hat **Pro Evolution Soccer 5** nochmals zugelegt und den einst gravierenden Rückstand auf **FIFA Football** fast komplett wettgemacht. Die puddingweichen Animationen machen einen fantastischen Eindruck und die Spieler sehen ihren realen Vorbildern täuschend ähnlich. Egal ob Ronaldinhos Rastafrisur, David Beckhams metrosexuelle Haar- und Bartfärbung, der angestrengte Gesichtsausdruck bei Sprints oder Grätschen, modische Armbänder, heraushängende, knittrige Trikots oder Atemwölkchen im Schneetreiben – hier stimmt alles. Schneetreiben? Richtig gelesen! Dank des dynamischen Wettersystems ist es erstmals möglich, auf halbwegs schneebedecktem und garantiert rutschigem Boden dem Leder hinterherzujagen. Weniger hübsch fanden wir die nach wie vor platten Zuschauertexturen und die Tatsache, dass die Ränge nur bei Unterbrechungen von Fans gesäumt sind, während des Spiels aber leer bleiben. Diese Maßnahme war auf der Playstation 2 nötig, um den knappen Speicher von Sonys Konsole zu entlasten. Warum dies bei der PC-Version nicht geändert wurde, bleibt ein Rätsel.

Enttäuschende Lizenzen

Was den Spielumfang angeht, zieht **Pro Evolution Soccer 5** trotz mehr als 3.000 lizenzierten

Das ist alles neu



Spielablauf noch realistischer
PES war schon immer ein schwieriges Spiel, doch der fünfte Teil ist besonders knifflig. Oft geht das Leder meilenweit über das Gehäuse. Nur wer lange übt, hat Erfolg.



Meister-Liga
Einzelspieler freuen sich über den erweiterten Umfang. Nun haben Sie mehr Trainings- und Transfermöglichkeiten. Toll: Die rollenspielähnliche Fähigkeitenentwicklung der Kicker.



Detailliertere Grafik
Die Trikots der Lizenzmannschaften sehen genauso aus wie die Originale. Besonders beeindruckend sind die realistischen Gesichtszüge der einzelnen Spieler.



Dynamisches Wettersystem
Obwohl vor dem Anpfiff alles auf einen sonnigen Fußballtag hindeutet, kann es mitten im Spiel regnen oder schneien. Das Wetter beeinflusst auch die Ballphysik.



Mehr Statistiken
Nach Schlusspfiff erhalten Sie Informationen, wer der beste Spieler der Partie war und sich gut eingebracht hat. Die Statistikfehler im Pokalmodus sind beseitigt.

IM WETTBEWERB

PRO EVOLUTION SOCCER 4 – TEST IN PCG 01/05	FIFA 06 – TEST IN PCG 10/05	PRO EVOLUTION SOCCER 5 – TEST IN PCG 12/05
TECHNIK		
GUT (81%)	**GUT** (89%)	**GUT** (86%)
+ Detailreiche Spielgrafik + Fantastische Spieleranimationen – Platte Zuschauer – Eintönige Menü-Musik	+ Superbe Grafik + Detaillierte Spielermodelle + Sehenswerte 3D-Stadien + Cooler Soundtrack	+ Wunderschöne Optik + Realistische Animationen + Noch detailliertere Spielermodelle – Platte Zuschauer und leere Ränge im Spiel – Auf Dauer nerviges Menü-Gedudel
ATMOSPHÄRE		
BEFRIEDIGEND (79%)	**GUT** (87%)	**GUT** (80%)
+ Stimmungsvoller Stadionsound + Beinahe TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven – Mittelprächtiges Kommentatorenduo, das nicht immer auf Ballhöhe ist	+ Starker Stadionsound mit authentischen und landestypischen Fan-Gesängen + TV-gerechte Präsentation mit wechselnden Kameraperspektiven + Fachkundiges Kommentatorenduo	+ Ordentlicher Stadionsound mit Fan-Gesängen + Wechselnde und zoombare Kameraperspektiven + Stark verbesserte Schiedsrichter – Mäßiger Spielkommentar
SPIELDESIGN		
SEHR GUT (93%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**SEHR GUT** (94%)
+ FIF-Pro-Lizenz für wichtigste Nationalteams + Sehr realistisches Spielerlebnis + Absolut authentische Ballphysik + Nachvollziehbare Steuerung – Nur drei Liga-Lizenzen	+ Unmengen an Originaldaten + Umfangreicher Karrieremodus – Unrealistisch hektischer Spielablauf – Streckenweise unrealistische Ballphysik – Zu schwache Torhüter	+ FIFPro-Lizenz für wichtigste Nationalteams + Noch realistischeres Spielerlebnis + Glaubwürdigere Ballphysik + Herausragende KI – Nur drei Liga-Lizenzen
MULTIPLAYER		
SEHR GUT (92%)	**GUT** (83%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Bis zu vier Spieler an einem PC + Netzwerk-Matches für zwei Spieler + Online-Duelle via TCP/IP für zwei Kontrahenten	+ Bis zu acht Spieler an einem PC + Netzwerk- und Internet-Partien	+ Bis zu vier Spieler an einem PC – Netzwerk- und Online-Modus noch nicht testfähig
SPIELSPASS		
GUT (87%)	**GUT** (84%)	**SEHR GUT** (90%)

Fußballern gegenüber **FIFA 06** klar den Kürzeren. Von 57 National- und 130 Clubmannschaften bietet nur ein Teil Originaldaten, der Rest setzt sich aus Fantasie-Kickern und -Trikots zusammen. Schade, dass ausgerechnet Klinsis Truppe ohne authentische Daten auskommen muss und in der deutschen Liga Teams wie „Fohlen", „Autostadt" oder „Alm" kicken. Immerhin größtenteils mit korrekten Spielernamen. Komplett lizenziert wurden wie im Vorjahr lediglich die spanische, italienische und holländische Liga sowie einige wenige Bonus-Teams. Darunter Chelsea und Arsenal London sowie Galatasaray Istanbul.

Und sonst?

Die Schiedsrichter sind stärker als in den Vorjahren und handhaben die Vorteilsregel noch besser. So zeigen die Pfeifenmänner neuerdings für Fouls auch nachträglich gelbe Karten. Den gelben Karton müssen wir dem Kommentatorenduo unter das Mikro halten. Die fast unveränderten und wenig abwechslungsreichen Phrasen der Vorjahre nerven nach spätestens fünf Spielen. Ein dickes Lob verdient sich dafür der erweiterte Meister-Liga-Modus. Unmengen an Statistiken, realistischere Transfers und ein knackigerer Schwierigkeitsgrad versprechen wochenlangen Spielspaß im Solospiel. Zum Mehrspielermodus übers Netzwerk oder Internet können wir noch nichts sagen – diese Funktion war in unserer Testversion nämlich noch nicht verfügbar, wird im fertigen Spiel aber definitiv enthalten sein. An unserem Fazit ändert das freilich nichts: Wer auf der Suche nach dem bis dato realistischsten Fußballspiel ist, kommt am fulminanten **PES 5** noch weniger als an Reiner Calmund vorbei. (cs)



MASSARBEIT David Beckham, Englands Freistoßschnibbler vom Dienst, nimmt gegen Tschechien Maß.

ABSEITS Die Zeitlupe deckt jede Abseitsstellung auf, neuerdings sogar auf verschneiten Plätzen mit rotem Spielgerät.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

CA. € 45,-
27. OKTOBER 2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Runder als Diego Maradona zu seinen schlimmsten Zeiten: PES 5 ist ein Volltreffer!"

Nach den ersten drei Partien hätte ich **PES 5** am liebsten in die Ecke geschleudert – so sehr hat mich das trägere und ungewohnte Gameplay gewurmt. Nach einigen Trainingsstunden wollte ich den noch realistischeren Spielablauf allerdings nicht mehr missen. Übung macht im Fall von **PES 5** nicht nur den Meister, sondern wird mit traumhaft schönen Kombinationen, Spielzügen und Toren belohnt. Neben der erweiterten Meister-Liga gefallen mir vor allem die noch härteren Schwierigkeitsgrade. So kommen auch Profis auf ihre Kosten. Gelegenheitsspieler auf der Suche nach dem schnellen Kick für zwischendurch greifen allerdings besser zum einsteigerfreundlicheren **FIFA 06**.

JUSTIN STOLZENBERG



„Schwer zu beherrschen, schwieriger, davon loszukommen: Ein Fußballfest für Profis!"

Pro Evolution Soccer 5 ist nichts für Achselhaarföner. Sowohl Neulinge als auch Spieler des Vorgängers brauchen einiges an Einarbeitung, bekommen dafür aber auch eine überragende Simulation der schönsten Nebensache der Welt kredenzt. Der Spielablauf ist wie die Kickeranimationen unglaublich realistisch und fesselt wie ein Elfmeterschießen um den WM-Titel an den Bildschirm. Einziger Wermutstropfen: Die nach wie vor geringe Zahl an Originaldaten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Konami Japan
Titel vom selben Entwickler:
- Pro Evolution Soccer 4 (87)
- Pro Evolution Soccer 3 (82)
- Silent Hill 4: The Room (78)

Publisher: Konami Europe
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 4/2/2
USK-Alterseinstufung: Ohne Beschränkung

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Ungemein realistische Fußball-Simulation
+ Detaillierte Spielergrafik und -Animationen
+ Wirklichkeitsnahe Ballphysik
+ Erstklassige Steuerung
– Geringe Zahl an Originaldaten

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	**Grafik**	Gut (85)
	Sound	Befriedigend (79)
	Steuerung	Sehr Gut (93)
	Mehrspieler	Sehr Gut (90)

Sagenhaft!

Holen Sie sich jetzt PC GAMES oder PC GAMES HARDWARE im Miniabo – 3 Ausgaben plus Gratis-Extra für unschlagbare 9,90 Euro!

Sonderheft WoW

Tauren-Schamane

Untoter Hexenmeister

Troll-Priester

Die exklusiven World of Warcraft-Actionfiguren sind eine Sonderedition und handbemalt!

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (6246) 8825277

JA, ich möchte das Miniabo!

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC GAMES HARDWARE mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Als Gratis-Dankeschön erhalte ich: (bitte nur eine ankreuzen):

- ■ **Actionfigur „Tauren-Schamane“** (Art.-Nr.: 002750)
- ■ **Actionfigur „Troll-Priester”** (Art.-Nr.: 002751)
- ■ **Actionfigur „Untoter Hexenmeister”** (Art.-Nr.: 002752)
- ■ **Sonderheft „World-of-Warcraft“** (Art.-Nr.: 002748)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Sollte ein Artikel vergriffen sein, so behalten wir uns eine Ersatzlieferung vor!)

Gefällt mir das Heft, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das Magazin wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 15

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 I Electronic Arts I ca. € 50,- 91



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 I Vivendi Universal I ca. €15,- 90

Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeitstrategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspieler-Modus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 I Zuxxez I ca. € 45,- 90



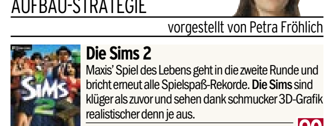
Age of Empires 3 (NEUZUGANG)
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 I Microsoft I ca. € 50,- 89



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf, Bedienung und die immer noch ansehnliche Grafik.
Ausgabe: 01/04 I Jowood I ca. € 10,- 87

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



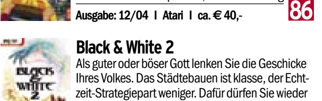
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 I Electronic Arts I ca. € 45,- 90



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 I Electronic Arts I ca. € 10,- 89



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 I Atari I ca. € 40,- 86



Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 I Electronic Arts I ca. € 47,- 85





Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 I Take 2 I ca. € 10,- 84

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

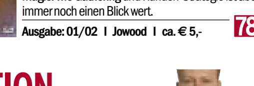
vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 I Atari I ca. € 10,- 85

Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 I Eidos I ca. € 29,- 84

Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 I Eidos I ca. € 35,- 83

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 I Take 2 I ca. € 7,- 80



Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 I Jowood I ca. € 5,- 78

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menü-Design sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 I Electronic Arts I ca. € 42,- 91

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 I Take 2 I ca. € 20,- 89

Fußballmanager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 I EA I ca. € 45,- 88

Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 I Jowood I ca. € 10,- 86

Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 I Atari I ca. € 40,- 80

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE



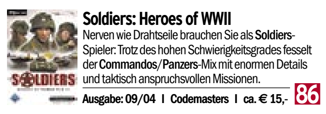
vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename Panzers: Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeitgefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 I CDV I ca. € 30,- 89



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 I CDV I ca. € 15,- 88



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 I Codemasters I ca. € 15,- 86



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 I dtp I ca. € 20,- 85



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 I THQ I ca. € 10,- 85

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 I Vivendi Universal I ca. € 35,- 94

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 I Ubisoft I ca. € 15,- 92

Quake 4 (dt.) (NEUZUGANG)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Stroggs. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspieler-Modus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 I Activision I ca. € 50,- 88

F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 I Vivendi Universal I ca. € 43,- 87

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 I Vivendi Universal I ca. € 30,- 86

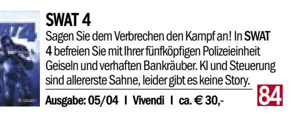
ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 I Eidos I ca. € 13,- 88

Splinter Cell: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 I Ubisoft I ca. € 30,- 86



SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 I Vivendi I ca. € 30,- 84



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 I Activision I ca. € 24,- 83



Brothers in Arms: Earned in Blood (NEUZUGANG)
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 I Ubi Soft I ca. € 40,- 80

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 I Electronic Arts I ca. € 39,- 91

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 I Atari I ca. € 15,- 89

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 I Electronics Arts I ca. € 20,- 88



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 I Electronic Arts I ca. € 20,- 85



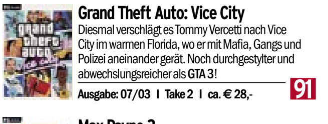
Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 I Vivendi Universal I ca. € 15,- 85

ACTION – ACTION-ADVENTURES

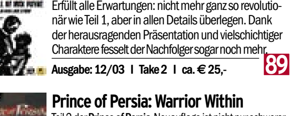


vorgestellt von Thomas Weiß

Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt sogar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 I Take 2 I ca. € 40,- 93



Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 I Take 2 I ca. € 28,- 91



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 I Take 2 I ca. € 25,- 89

Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 I Ubisoft I ca. € 15,- 88



Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher. Hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die optisch ansprechend und gleichzeitig spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 I Ubisoft I ca. € 10,- 87

ACTION – SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß



Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 I Microsoft I ca. € 15,- 86

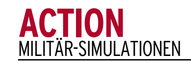
Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 I Jowood I ca. € 5,- 84

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 I Microsoft I ca. € 7,- 84

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 I THQ I ca. € 4,- 84

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 I Jowood I ca. € 2,- 80

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN



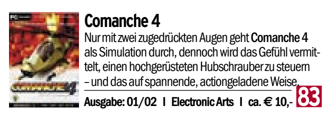


vorgestellt von Benjamin Bezold



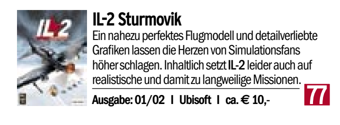
Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 I Koch Media I ca. € 5,- 88

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 I Electronic Arts I ca. € 10,- 83



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 I Atari I ca. € 15,- 82

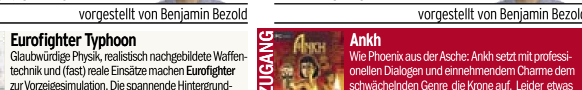
Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 I Koch Media I ca. € 10,- 80



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 I Ubisoft I ca. € 10,- 77

ABENTEUER – ADVENTURES

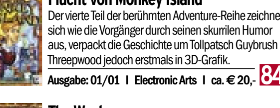
vorgestellt von Benjamin Bezold



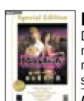


Ankh (NEUZUGANG)
Wie Phoenix aus der Asche: Ankh setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Leider etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 I Bhv I ca. € 38,- 85

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 I Electronic Arts I ca. € 20,- 84



The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 I Crimson Cow/dtp I ca. € 20,- 83



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 I dtp I ca. € 10,- 83



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 I dtp I ca. € 20,- 81

ABENTEUER – ROLLENSPIELE



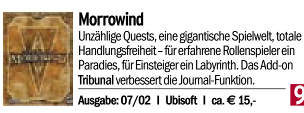
vorgestellt von Thomas Weiß



Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 I Activision I ca. € 30,- 92



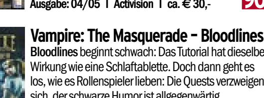
Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 I Jowood I Ca. € 28,- 91

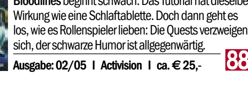


Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 I Ubisoft I ca. € 15,- 91



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 I Activision I ca. € 30,- 90





Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 I Activision I ca. € 25,- 88

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

Dungeon Siege 2
Im Mehrspieler-Modus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken die Sammelwut, die Charakter-Entwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 I Microsoft I ca. € 39,- 86

Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 I Take 2 I ca. € 31,- 85

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 I Vivendi I ca. € 10,- 84

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 I Microsoft I ca. € 10,- 84

Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 I Microsoft I ca. € 38,- 80

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 I Vivendi I ca. € 38,- 94

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-RPGs: Mit Ihrem Rollenspiel-Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für PvP-Kämpfe freizuschalten. Ein einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 I Flashpoint I ca. € 35,- 90

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 I Wanadoo I ca. € 30,- 84

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 I Ubisoft I ca. € 15,- 83

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 I Ubisoft I ca. € 5,- 80

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN



vorgestellt von Benjamin Bezold



Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 I Electronic Arts I ca. € 41,- 87



Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 I Electronic Arts I ca. € 20 86





Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 I Empire Interactive I ca. € 15,- 85



Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 I Microsoft I ca. € 10,- 84





Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 I Atari I ca. € 10,- 84

SPORT – FUSSBALLSPIELE



vorgestellt von Christian Sauerteig

Pro Evolution Soccer 5 (NEUZUGANG)
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo anders virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 I Konami I ca. € 40,- 90

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 I Konami I ca. € 30,- 90

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 I Konami I ca. € 10,- 88



FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 I Electronic Arts I ca. € 45,- 84

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 I Electronic Arts I ca. € 20,- 81

SPORT – AMERICAN SPORTS





vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 I Electronic Arts I ca. € 45,- 91



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 I Electronic Arts I ca. € 40,- 88



NHL Hockey 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 I Electronic Arts I ca. € 40,- 87



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Achtung: sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 I Electronic Arts I ca. € 42,- 87



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 I Electronic Arts I ca. € 10,- 85

SPORT – MOTORSPORT



vorgestellt von Christian Sauerteig



DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 I Codemasters I ca. € 30,- 90



GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 I 10tacle I ca. € 45,- 89

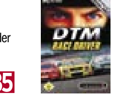


Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 I Codemasters I ca. € 28,- 89



Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so? **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 I Codemasters I ca. € 15,- 88





DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 I Codemasters I ca. € 10,- 85

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL



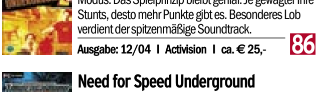
vorgestellt von Christian Sauerteig



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 I Electronic Arts I ca. € 45,- 89



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 I Activision I ca. € 25,- 86





Need for Speed Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 I Electronic Arts I ca. € 15,- 86





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 I AS Heidelberg I ca. € 20,- 84

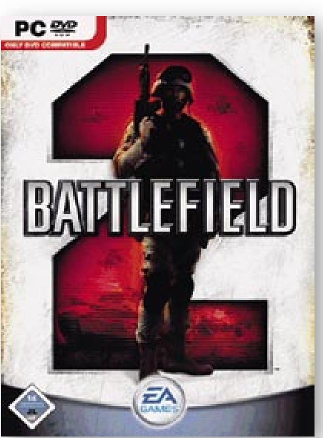


Juiced
Der Karriere-Modus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind allerdings Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 I THQ I ca. € 40,- 84

Prämien-Attacke



Schnell entscheiden und angreifen! Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



Battlefield 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans gnadenloser Schlachten und taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – zugreifen!
Prämiennummer: 002705



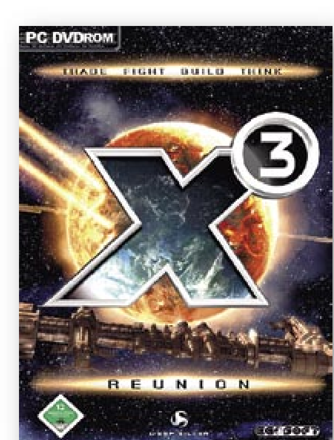
Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von brennendem Asphalt und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Schaulauf der PS-Boliden!
Erscheint: 24.11. 2005
Prämiennummer: 002745



World of Warcraft
Erleben Sie die Welt der Orks in einem atemberaubenden Fantasy-Online-Rollenspiel. Größer, schöner, einsteigerfreundlicher – ein Genre-Meilenstein!
Prämiennummer: 002553



Black & White 2
Böser oder guter Gott? Das ist die alles entscheidende Frage in der mit Spannung erwarteten Fortsetzung der Göttersimulation von Peter Molyneux.
Prämiennummer: 002797



X 3: Reunion
Willkommen in der Zukunft! Der Nachfolger von **X2: Die Bedrohung** nähert sich mit Riesenschritten der perfekten Weltraumsimulation. Erscheint: 18.11.2005
Prämiennummer: 002799



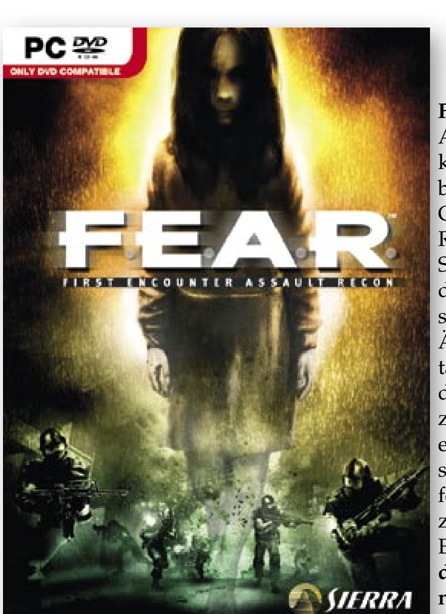
FIFA 06
Neue Saison, neues Glück: Rundum verbessert mit spannendem Manager-Modus und vielen Taktikoptionen, möchte **FIFA** die Tabellenspitze erobern.
Prämiennummer: 002798



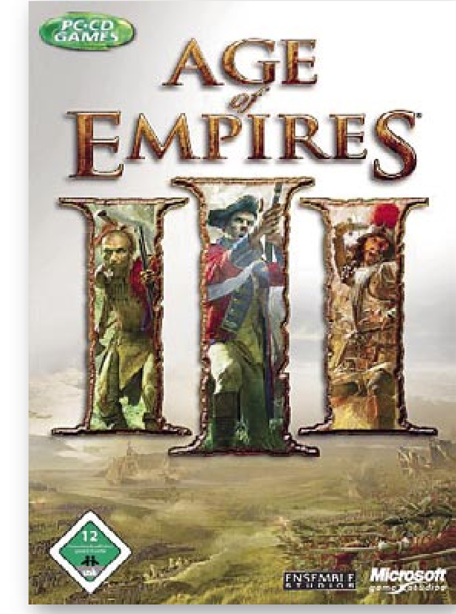
HdR: Schlacht um Mittelerde 2
Fantasy, Helden und epische Schlachten, zugleich atemberaubend schön, taktisch fordernd und ungemein spannend!
Erscheint: Frühjahr 2006
Prämiennummer: 002800



S.T.A.L.K.E.R.
Endzeitstimmung! Top-Grafik und ein einzigartiges Lebenssimulationssystem garantieren ein außergewöhnliches Ego-Shooter-Erlebnis! Erscheint: 2006
Prämiennummer: 002633



F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrtkomplex: Terroristen haben das extrem geheime Gebäude gekapert. Die Regierung entsendet ein Sondereinsatzkommando, doch dann durchdringt ein seltsames Funksignal den Äther und kappt den Kontakt. Letzte Aufnahmen der Überwachungskamera zeigen ein Bild des Grauens: Das Team ist buchstäblich zerfetzt. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel und ein Feuerwerk an Effekten. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744



Age of Empires 3
Der lang erwartete Nachfolger zur Strategie-Blockbusterserie **Age of Empires** versetzt den Spieler in die Zeit der Kolonialisierung der Neuen Welt. Eine unvergleichliche und atemberaubende 3D-Grafik mit noch nie da gewesenem Detailreichtum, epische Kämpfe mit neuen strategischen Szenarien und realistischen physikalischen Effekten machen **Age of Empires 3** zu einem absoluten Muss für alle Bildschirmstrategen und Fans der Serie.
Erscheint: 04.11.2005
Prämiennummer: 002779



Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (6246) 8825277

- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games PLUS!
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 28

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Act of War: Direct Action	5/05
Airline Tycoon Deluxe	3/05
Battlefield 2	8/05, 10/05
Black & White 2	11/05
Brothers in Arms	6/05
Chronicles of Riddick	4/05
Civilization 3	10/05
Codename: Panzers - Phase 2	9/05
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde	3/05
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	6/05
Dungeon Siege 2	10/05
Earth 2160	8/05, 9/05
Empire Earth 2	6/05, 7/05
Fable: The Lost Chapters	11/05
GTA San Andreas	8/05 bis 10/05
Guild Wars	8/05, 10/05
KOTOR 2	4/05, 5/05
Sacred: Underworld	6/05
Sid Meier‘s Pirates!	3/05
Sims 2: Nightlife	11/05
Splinter Cell 3: Chaos Theory	5/05
Star Wars: Republic Commando	4/05
Stronghold 2	6/05, 7/05
World of Warcraft	3/05 bis 11/05

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr
*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele“. Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

BATTLEFIELD 2
Waffen freischalten

Kann ich mir die verschiedenen Waffen bei Battlefield 2 irgendwie freischalten?

FRANK

Ansgar Steidle: Im Einzelspielermodus der ungepatchten Verkaufsversion lassen sich alle Waffen freischalten, sodass Sie schon mal für die Online-Gefechte mit dem neuen Kriegsgerät üben können. Wie Sie das anstellen? Ganz einfach: Öffnen Sie mit einem Texteditor im Spielverzeichnis Battlefield 2\python\bf2\stats die Datei unlocks.py. Dort finden Sie den Eintrag defaultUnlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0]. Ersetzen Sie die Nullen durch Einsen (defaultUnlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1]). Speichern Sie die Datei ab und schon haben Sie Zugriff auf alle Waffen. Wichtig: Machen Sie vorher eine Sicherheitskopie der Datei – wenn Sie online spielen, müssen Sie die unveränderte Datei benutzen, sonst droht Ihnen eine Key-Bannung seitens des Herstellers.

ROME: TOTAL WAR
Völker freischalten

Ich habe für das Add-on Barbarian Invasion das geniale Hauptspiel Rome: Total War wieder ausgegraben. Allerdings musste ich das Spiel komplett neu installieren und alle meine Spielstände sind weg. Muss ich jetzt erst wieder die imperiale Kampagne spielen, um alle Völker freizuschalten, oder gibt es da vielleicht einen Trick?

SEBASTIAN

Dirk Gooding: Im Internet wird ein so genannter Völker-Unlocker angeboten, mit dem Sie alle in **Rome: Total War** enthaltenen Parteien von Anfang an spielen können. Laden Sie sich die im Rar-Format gepackte Datei über den Webcode 23FE herunter und entpacken Sie diese in das Verzeichnis c:\...\Rome - Total War\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign und überschreiben Sie die Originaldateien. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, legen Sie von den Originaldateien zunächst eine Kopie auf dem Desktop an.

FAHRENHEIT
Alternative Endsequenzen

Wieviele Endsequenzen gibt es in Fahrenheit? Und was muss ich tun, um sie zu sehen?

FABIAN

Felix Schütz: Die Handlung kann auf drei Arten ausgehen: Entweder erlangen Lucas (gutes Ende), die KI (böses Ende) oder das Orakel (neutrales Ende) das Wissen des Indigo-Kindes. Im Kapitel „Wo ist Jade?“ ist wichtig, ob man das Kind mitnimmt oder der KI überlässt. Das ist jedoch nur möglich, wenn man es vor dem Orakel gefunden hat. Je nachdem ändert sich der Ablauf des finalen Kapitels in Wishita. Lucas und Carla müssen für ein gutes Ende das Orakel, die KI und in manchen Fällen die Soldaten bezwingen – für einen anderen Schluss verliert man gegen den entsprechenden Feind.

FIFA 2006
Torchancen über die Flanken

Wie kann ich denn im neuen FIFA am besten Tore schießen? Gibt es da vielleicht ein paar trickreiche Varianten?

HANNES

Christian Sauerteig: Versuchen Sie, schnell über die rechte oder linke Seite zur Eckfahne zu gelangen. Sobald Sie in einer günstigen Flankenposition sind, drücken Sie im Laufen die Tasten „A“ und „Q“ gleichzeitig. Die Flanke sollte einen Mitspieler im Sechzehnmeterraum oder wenigstens kurz davor erreichen. Ein schnell ausgeführter Torschuss führt nun mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zum Erfolg. Apropos Flankenläufe: Mit zeitlich gut abgestimmten, hohen Bällen, die Sie am besten zwischen dem Fünfmeter-Raum und dem Elfmeterpunkt anspielen, führt ein gut platzierter Kopfball in die lange Ecke oft zum Torerfolg.

Wenn Sie gerade einen Eckball ausführen, kicken Sie am besten auf die vordere Ecke des Fünfmeter-Raums und platzieren dann einen Kopfball in die kurze Ecke. Die KI des Torwarts hat dabei meist keine Chance, einen solchen Ball noch zu halten.

BATTLEFIELD 2



FEUER FREI Mithilfe unserer Cheats schalten Sie alle Waffen für den Einzelspielermodus frei. Gute Jagd!

ROME: TOTAL WAR



IN REIH UND GLIED Die Massenschlachten machen auch im Add-on eine Menge Spaß.

Stolperstein des Monats

Fable: The Lost Chapters - Die Silberschlüssel

Die Suche nach den Silberschlüsseln gehört zu den kniffligsten Rätseleinlagen in Fable: The Lost Chapters. In der nebenstehenden Tabelle finden Sie daher alle Fundorte kurz beschrieben.

Wenn Ihnen die Schlüsselsuche trotz der Lösungshilfe zu lange dauert, bitte sehr: Wir haben eine Alternative für Sie. Es gibt einen Trick, mit dem Sie unendlich viele Schlüssel bekommen können: Voraussetzung ist, dass Sie eine Aufgabe angenommen haben, die in einem Gebiet mit einem versteckten Schlüssel spielt. Gut geeignet ist zum Beispiel der frühe Auftrag „Schützt die Obstfarm“ oder auch „Sucht den Archäologen“. Vergewissern Sie sich, dass Sie Angel und Spaten im Gepäck haben. Marschieren Sie zum gewünschten Schlüsselfundort in der Auftragsregion und nehmen Sie das gute Stück an sich. Jetzt speichern Sie das Spiel ab (Helden-Spielstand). Danach laden Sie diesen Speicherpunkt sofort wieder. Ihr Charakter betritt die Welt vor dem zuvor aktivierten Aufgaben-Start. Der erbeutete Schlüssel ist jedoch immer noch im Inventar. Starten Sie den Auftrag erneut. Wenn Sie nun das Gebiet mit dem Schlüsselfundort wieder betreten, finden Sie den Schlüssel erneut. Jetzt wiederholen Sie die Aktion, bis 30 Schlüssel an Ihrem Bund klingeln.

	SILBERSCHLÜSSEL	FUNDORT
❏	1	Hinter den Dornen beim Aussichtspunkt versteckt
❏	2	Im Kleidergeschäft in Bowerstone-Süd, oben auf dem Balkon
❏	3	Aus einer der Angelstellen in Fisher Creek herausholen
❏	4	Aus der Angelstelle am Bach im Gildenwald fischen
❏	5	Am Ende der kaputten Brücke im Norden von Greatwood-See
❏	6	Aus einer der Angelstellen auf der Obstfarm herausfischen (manchmal fängt man eine Coron-Visor-Tätowierungskarte)
❏	7	Mit der Schaufel bei den Blumen in Landhaus Rose ausgraben
❏	8	Mit der Schaufel in der Mitte des Pilzrings im Norden der Hobbe-Höhlen/ Fokuskammer ausbuddeln
❏	9	Im Süden von Darkwood-See in das Loch des großen Steins reinschießen
❏	10	Im Westen vom alten Cullis-Tor von der Angelstelle auf der Brücke fischen
❏	11	Aus der Angelstelle in der Nähe des Dämonentors beim Haus Grey fischen
❏	12	Buddeln Sie am Fuße der Axt-Statue im Oakvale-Gedächtnispark
❏	13	Im Südwesten von Zwillingsklings Lager neben der Truhe an der Mauer buddeln
❏	14	Aus der Angelstelle links vom Eingang in Witchwood-Steine fischen
❏	15	Buddeln Sie bei der roten Statue in Witchwood-See im Boden.
❏	16	Im Südwesten von Knothole Glade zwischen den Häusern auf der von Farnen umsäumten Schmutzstelle buddeln
❏	17	In den Feldern bei dem Häuschen im Westen von Windmühlenhügel buddeln
❏	18	Hinter der Mühle in Windmühlenhügel ist ein verschmutzter Platz - dort buddeln
❏	19	Nach dem Kampf mit Thunder in Scharfrichterhügel verschwindet der Gegner in einer Höhle. Am Eingang ist eine Angelstelle - dort den Schlüssel rausfischen.
❏	20	Das Bett in Lady Greys Schlafzimmer durchsuchen
❏	21	Im südlich gelegenen Mausoleum in Lychfield-Friedhof zu finden
❏	22	Aus einem der Gräber rechts vom Mausoleum in Lychfield-Friedhof buddeln
❏	23	Aus der Angelstelle im Westen von Lychfield-Friedhof fischen
❏	24	Im Norden vom Klippenpfad neben der Kiste graben
❏	25	Die Tür vom Leuchtturm in Hook-Küste eintreten und den Schrank durchsuchen
❏	26	In der vergessenen Bucht beim Grab rechts neben dem Haus graben
❏	27	Bei der Angelstelle in Necropolis rausfischen
❏	28	Beim Hühnertreten in Oakvale gewinnen
❏	29	Preis beim Angelwettbewerb in Fisher Creek
❏	30	Wenn Sie fleißig alle Bücher gesammelt haben, die Sie in Truhen, Schränken und so weiter finden, bringen Sie diese zu dem Lehrer in Bowerstone-Süd. Als Dank erhalten Sie den heiß ersehnten Silberschlüssel.

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE
Der perfekte Partner

Ich möchte gern den perfekten Partner für meinen Sim-Charakter finden, wie stelle ich das am besten an? Geld spielt dabei keine Rolle, da ich Simoleons ohne Ende auf dem Konto habe.

SILKE

Petra Fröhlich: Wenn Sie auf Partnersuche sind und keine Lust haben, sich erst umständlich mit allen möglichen Sims anzufreunden, versuchen Sie es doch mal damit: Benutzen Sie Ihr Sim-Telefon und wählen Sie unter Service die Heiratsvermittlerin aus. Die Dame fragt dann, wieviel Simoleons Sie dafür ausgeben möchten. Geben Sie einfach die maximal mögliche Geldsumme an, dann erhalten Sie einen perfekten Partner. Wenn das doch nur im echten Leben auch so einfach wäre ...

Tipps & Cheats

SERIOUS SAM 2 DEMO

Drücken Sie im Spiel die ^-Taste, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie nun den Cheatcode **sam_iEnableCheats=1** ein. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste und schließen Sie die Konsole (nochmal die ^-Taste drücken). Gehen Sie mithilfe der Escape-Taste ins Spielmenü. Mit der F1-Taste gelangen Sie zur Cheatauswahl, in der Sie bequem einstellen, ob Sam unverwundbar sein soll oder alle Levels freigeschaltet sind.

DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Voraussetzung für die Cheats ist die Spielversion 1.0. von **Dawn of War**. Im laufenden Spiel drücken Sie die „**Strg**“-, „**Umschalt**“- und „**ö**“-Taste, um die Konsole zu öffnen. Dort geben Sie die Cheats ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
cheat_revealall	Nebel des Krieges ausgeschaltet
cheat_killself	Selbstmord
cheat_power(x)	Sie erhalten X Einheiten Energie
cheat_requisition(x)	Sie erhalten X Requisitionspunkte

AMERICAN CONQUEST

Drücken Sie die Eingabetaste, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein:

Demo	Vollversion	Wirkung
MONEY	BABKI	Alle Werte (Getreide, Holz ...) um 50.000 Einheiten erhöhen
SUPERVIZOR	VIEWALL	Deckt die komplette Karte auf
IZMENA	QWE	Mit den Tasten 1 bis 9 auf dem Ziffernblock zwischen den einzelnen Spielern wechseln
VICTORY	VICTORY	Level gewinnen

Black & White 2

Sie haben die ersten beiden Tutorial-Inseln hinter sich gebracht und sind nun bereit für die richtig großen göttlichen Taten? Auf den Inseln drei und vier müssen Sie schon zeigen, was ein Gott draufhat. Wir helfen Ihnen mit handfesten Tipps.

Die dritte Insel

1. Auch wenn es sich hauptsächlich noch um eine Tutorial-Insel handelt, nehmen Sie sich Zeit, Ihre Kreatur auszubilden. Alles, was das Tierchen jetzt schon lernt, kommt Ihnen später zugute, da Sie auf den schwierigeren Inseln wenig Zeit zu weiterem Kreaturentraining übrig haben.
2. Schauen Sie sich alle Aufgaben im Menü an und erfüllen Sie diese. Nur so gelangen Sie an die wertvollen Tributpunkte, mit denen Sie sämtliche Verbesserungen bezahlen.

Aufgabe: Vaterschaftsklage

Sobald Sie einige Häuser in Ihrer Stadt gebaut haben, entsteht etwas abseits ein Wohnhaus, das eine Quest-Rolle bereithält. Ein wütender Vater wirft Ihnen vor, seine Tochter geschwängert zu haben. Den Vorwurf lassen Sie als göttlicher Weltenlenker natürlich nicht auf sich sitzen. Folgen Sie mit der Hand der werdenden Mutter – sie verschwindet in einem zufällig ausgewählten Häuschen in der Stadt. Nun schnappen Sie sich den Vater und setzen ihn direkt vor der Tür ab.

Aufgabe: Bring den Hahn zum Schweigen

Am Steinbruch lagert ein Hirte, der von einem Gockelhahn genervt ist. Sie können das Biest nicht einfach mit einem Felsen oder ähnlichem plätten. Seien Sie schlau und manipulieren Sie die Tageszeiten. Wechseln Sie mehrmals hintereinander von Tag auf Nacht. Der Hahn kräht jedes Mal und ist schließlich heiser. Auftrag erfüllt.

Aufgabe: Finde alle Schilder

Die Aufgabe ist insofern schikanös, da Sie sich den Wolf suchen und gerade mal 2.000 Tributpunkte dafür erhalten. Klappern Sie langsam die Inselkante ab und zoomen Sie bloß nicht zu weit heraus, sonst erkennen Sie die Holzschilder nicht mehr. Einzelne Exemplare finden Sie am Strand, bei den Erzminen und sogar im Wald versteckt. Suchen Sie systematisch, um alle Exemplare aufzustöbern.

Die vierte Insel

1. Auf diesem Eiland stehen Ihnen erstmals sämtliche Gebäude zur Verfügung, sofern Sie sich diese leisten können. Jede Neuerung kostet eine Menge Tribut. Überlegen Sie sich daher gut, was Sie sich anschaffen möchten.
2. Passen Sie die Investitionen Ihrer Spielweise an – wir sagen Ihnen, auf was alles zu achten ist. Um in den vollen Spielgenuss von **Black & White 2** zu kommen, raten wir Ihnen, diese Karte nicht militärisch, sondern durch optimale Stadtentwicklung zu lösen.

Der Start

1. Egal, ob Sie den guten oder bösen Gott spielen – errichten Sie so schnell es geht Mauern um Ihre Heimatstadt. Die Wikinger warten nicht lange mit ersten Angriffen.
2. Trainieren Sie Ihre Kreatur an Bäumen und Felsen, damit das Tierchen stark wird.
3. Leisten Sie sich auch den Blitzzauber für Ihr Kuscheltier. Damit sind Sie in der Lage, die gegnerischen Armeen abzuwehren.
4. Wenn Sie merken, dass die Kreatur beim Kämpfen zu viel Schaden erleidet, investieren Sie in eine Verteidigungsarmee – 100 Soldaten sollten dafür genügen.

Spielplatz der Götter

1. Planen Sie Ihre Hauptstadt großzügig – um Ihr Startgebiet zügig zu vergrößern, platzieren Sie frühzeitig zwei, drei Tempel.
2. Überprüfen Sie, wo die fruchtbaren Gebiete liegen und ziehen Sie eine Straße drum herum. So lassen sich exakt abgegrenzte Felder anlegen. Planen Sie gleich die Anlage von Kornspeichern ein und besetzen Sie diese mit Veredlern.
3. Halten Sie die Mauern geschlossen und steigern Sie stetig den Eindruckswert Ihrer Stadt. Sobald die Ortschaften Hügelfarm, Metbinge und Thordal zu Ihnen übergelaufen sind, ziehen Sie mit Ihrer Kreatur und einer Soldatenarmee (100 Einheiten) los, um die entsprechenden Stadtzentren zu erobern. Ihr Ziel ist es, die engen Zugangswege in den verschneiten Bergen schnell mit Mauern abzusperren. Sobald Helvale sich Ihnen unterworfen hat, errichten Sie auch dort ein Mauerbollwerk. Jetzt können Sie in Ruhe weitersiedeln.
4. Sägewerke sind auf dieser Insel noch nicht nötig, da es Wälder und damit Holz in Massen gibt. Eine Ihrer Aufgaben besteht ohnehin darin, die komplette Insel abzuholzen. Diese Unternehmen dauert zwar eine ganze Weile – die Belohnung in Höhe von 30.000 Tributpunkten ist es aber allemal wert.
5. Damit Sie abwechslungsreich bauen können, legen Sie sich nach und nach folgende Verbesserungen zu:

- Fruchtbarkeitsstatue
- Kinderkrippe
- Pflanzenmarkt
- Statuenmarkt
- Taverne
- Brunnen
- Lampe
- Säule
- Namensbrunnen
- Universität
- Friedhof

Aufgabe: Legion der Untoten

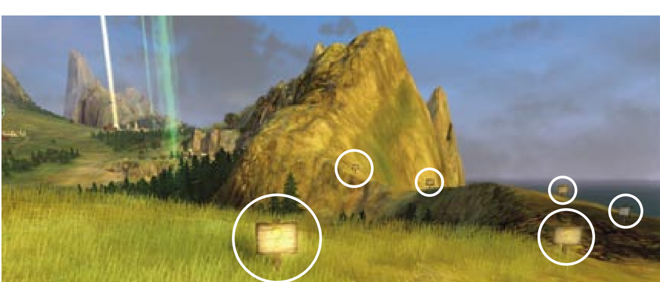
Nachts ist eine Aufgabe an der nordöstlichen Gruft verfügbar. Aktivieren Sie die Grabsteine in der Reihenfolge: unten links, oben rechts, oben links, unten rechts, oben Mitte. Danach untersteht Ihnen eine Geisterarmee.

Aufgabe: Nussöl

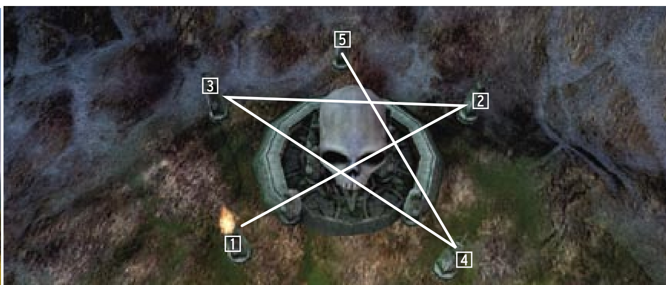
Nehmen Sie die vereiste Inselgruppe unter die Lupe, dort gibt es eine silberne Quest-Rolle zu entdecken: Es steht mal wieder eine kleine Wurfübung auf dem göttlichen Tagesplan. Keine Sorge, Sie haben mehr als genug Versuche, die Fässer ins jeweilige Ziel zu werfen. Am schwierigsten ist der letzte Wurf – versuchen Sie, das Holzfässchen an der Felswand entlangkugeln zu lassen, sodass es in Richtung Zielstelle kullert.

Aufgabe: Die „Nervensäge"

Wer **Black & White** kennt, erinnert sich bestimmt an den urkomischen Camper auf der dritten Insel, den Sie kreuz und quer umherwerfen konnten, um so auch außerhalb Ihres Einflussbereichs kurzzeitig göttlich tätig zu sein. Den Knilch finden Sie am Strand, ganz in der Nähe Ihres Startgebietes, vor einer kleinen Höhle. Nach jedem Wurf flitzt der Kerl schurstracks zu seinem Lagerplatz zurück. (sw)



NERVIG Es ist zum Haare raufen – die Holzschilder sind auf der ganzen dritten Insel verteilt und teilweise schwer zu entdecken. Nur mit viel Geduld finden Sie alle 20.



UNHEIMLICH Aktivieren Sie die fünf Fackeln an der Gruft in der gezeigten Reihenfolge. Dieses Ritual beschert Ihnen eine mächtige, geisterhafte Untotenarmee.

Schlau am Bau: Darauf sollten Sie achten!

Black & White 2 hat einen wahnsinnig großen Experimentierkasten namens Bau-Modus. Wer seine Gebäude einfach wild in der Gegend platziert, stellt recht schnell fest, dass die Einwohner dauernd meckern, obwohl Sie doch alle geforderten Gebäude errichtet haben. Die Frage ist allerdings, wo Sie diese hingesetzt haben. Eine abseits gelegene Taverne oder eine Universität umgeben von Feldern ist nicht besonders effektiv. Wir zeigen Ihnen anhand einiger Beispiele, wie effektive Stadtviertel aussehen, damit Sie großen Eindruck beim Gegner schinden.



GRÜNER WIRD'S NICHT Wenn Sie ein Gebäude (hier der Tempel) errichten, halten Sie die Maustaste eine kurze Weile gedrückt. Grüne Icons zeigen Ihnen, wo und wie sich der Bau auswirkt.



ERLEUCHTET Sparen Sie nicht mit Straßenlampen, die Ihre Stadt verschönern. Das Gute daran: Die Lichtspender benötigen nur wenig Platz und lassen sich zwischen Häusern platzieren.



UNSER DORF SOLL SCHÖNER WERDEN Straßen, die nur noch wenig Platz für Gebäude lassen, eignen sich hervorragend, um dort solche prächtigen Säulengänge anzulegen, die sich positiv aufs Stadtbild auswirken.



LANDLUFT Eine gut florierende Landwirtschaft ist die Basis für die ausreichende Ernährung Ihrer Bevölkerung. Legen Sie große, von Straßen umsäumte Felder an und denken Sie an Kornspeicher.



MANGELHAFT Klare Fehlentscheidung – die Universität hat auf dem fruchtbaren Land nichts verloren und liegt viel zu abgelegen, um sich effektiv auf die Laune der Einwohner auszuwirken. Reißen Sie das Gebäude also lieber wieder ab.



ANGEBETET Nehmen Sie sich die Zeit, immer wieder mal ganz nah an die öffentlichen Gebäude heranzuzoomen. So überprüfen Sie, ob die Einrichtungen auch wirklich effektiv genutzt werden.

Fußball Manager 06

Hier bekommen Sie Tipps aus erster Hand, denn wer könnte bessere geben als der Fußball-Manager-Schöpfer höchstpersönlich? Deshalb hat Chefentwickler Gerald Köhler diese Hilfestellung exklusiv für PC Games verfasst: Insider-Wissen pur. So verrät etwa die Tabelle auf der nächsten Seite, wie genau sich die neue Spielerstärke aus den einzelnen Attributen zusammensetzt. Viel Spaß beim Managen!

Vereinsgründung

Sie haben es bei der Vereinsgründung einfacher, wenn Sie erst nach einigen Jahren starten und schon etwas Geld bei anderen Vereinen verdient haben. Dann steht einem erfolgreichen Start mit einigen Aufstiegen in Serie nichts im Wege. Zum eigenen Verein wechseln Sie immer am Anfang einer Saison.

Einzugsgebiet

Die Schlüsselgröße steht für die Schwierigkeit im Modus Vereinsgründung, da das Einzugsgebiet die Zuschauerzahlen maßgeblich und langfristig beeinflusst. Wer Spaß am jahrelangen Kampf gegen Geldmangel hat, der sollte hier einen niedrigen Wert einstellen. Bei maximalem Einzugsgebiet wird das Spiel viel leichter.

Training von Fähigkeiten

Hier hat sich gegenüber den Vorgängerversionen viel geändert. Wichtig ist, für die Spieler wirklich geeignete Fähigkeiten zu finden. Hierbei kommt es vor allem auf das Alter und das (versteckte) Potenzial eines Spielers an, wie schnell dieser neue Fähigkeiten erlernt. Vor allem bei älteren Spielern, die ihren Zenit überschritten haben, ist es erheblich schwieriger, diesen noch etwas Neues beizubringen. Neu ist auch, dass ältere Spieler viel stärker als bisher auch wieder Fähigkeitspunkte verlieren.
Es empfiehlt sich auch, besonders gute Trainer mit hoher Erfahrung einzustellen. Diese können das Trainieren von Fähigkeiten deutlich beschleunigen. In den hohen Ligen zahlt sich diese Investition voll aus.

Stärke des Spielers

Damit ein Spieler exakt die im Editor eingestellte Stärke auch im Spiel hat, muss dieser eine Form von zwölf und eine Moral von 100 haben.

Starthilfe

Folgende Maßnahmen sind für den Anfang hilfreich:
1. Stadionbudget am besten voll ausschöpfen.
2. Stadionnamen langfristig verkaufen.
3. Team mit mindestens einem Spieler in jedem Mannschaftsteil verstärken.

Saisonvorbereitung

Ihre Mannschaft muss sich einspielen. Beginnen Sie, vor allem wenn Sie im 3D-Modus spielen, mit einfachen Gegnern und steigern Sie die Aufgaben fürs Team langsam. So kann die Taktik verinnerlicht werden, ohne dass es größere Misserfolge gibt. Nutzen Sie die ersten Wochen zum Lernen. Und: Machen Sie ausgiebig Gebrauch von Trainingslagern. Ihr Team sollte mindestens drei Wochen pro Saison im Trainingslager sein. Zwei Drittel dieser Zeit im Sommer, ein Drittel im Winter ist eine gute Faustregel.

Match-Analyse-Tool (MAT)

Nutzen Sie MAT vor allem in den ersten Spielwochen intensiv

1. Ziehen Sie Ihre Spieler weiter nach innen, wenn diese keinen Platz haben und häufiger ins Aus dribbeln.
2. Schauen Sie nach den Laufwegen der Gegner. Wo können diese ungehindert durchs Mittelfeld marschieren? Passen Sie dann die Positionen Ihrer Mittelfeldspieler und Verteidiger entsprechend an.
3. Analysieren Sie nach rund zehn Spieltagen Ihre Gegentore ganz genau.
4. Werfen Sie regelmäßig einen Blick auf die Pässe und vor allem auch auf die Fehlpässe Ihrer Spieler. Nutzen diese ihre Stärken bei kurzen und langen Pässen? Werden überhaupt solche Pässe gespielt?

Mit der Presse sprechen

Die einfachste Möglichkeit, bei der Presse populär zu werden, besteht darin, vor einfachen Heimspielen durch die Ankündigung von Siegen Selbstvertrauen zu demonstrieren.

Fitness

Übertreiben Sie es nicht mit der Fitness. 70 ist bereits ein ausreichend hoher Wert, wenn es nicht in die Verlängerung geht. Stärken Sie lieber Teamtaktiken oder die Entwicklung der Fähigkeiten durch entsprechende Einheiten.

Mentale Werte steigern

Spieler, die bestimmte Charaktereigenschaften haben, entwickeln die mentalen Fähigkeiten besser als andere. Dazu gehören vor allem Professionalität, Härte, gute Nerven und eine hohe Identifikation mit dem Verein. Behalten Sie Ihre Schützlinge diesbezüglich genau im Auge und veranstalten Sie bei sinkender Team-Laune ein Trainingslager oder eine schmucke Party.

Aufstellung und Spielsystem

Eine Schlüsselrolle spielt hier der Spielertyp. Achten Sie darauf, dass die Spieler entsprechend ihrer Fähigkeiten eingesetzt werden. So brauchen bestimmte Spieler einfach Platz, um ihre Fähigkeiten optimal entfalten zu können. Passen Sie die Laufwege entsprechend an. Ein Spieler, der nicht auf seiner Idealposition zum Einsatz kommt, büßt Unmengen seiner Spielstärke ein und kann eine sonst funktionierende Mannschaft drastisch schwächen. (gk)

F



AUFSTELLUNG UND TAKTIK Durch Einsatz des Match-Analyse-Tools decken Sie Stärken und Schwächen Ihrer Truppe auf und richten Ihr Team dementsprechend aus.

SPIELERVERGLEICH Mithilfe der Tabelle auf der folgenden Seite erfahren Sie, welche Fähigkeit für welchen Spielertyp wichtig ist.

Insider-Wissen pur: So wird die Gesamtstärke der Spieler berechnet

Exklusiv in PC Games verrät Chefentwickler Gerald Köhler, wie die Gesamtstärke eines Spielers ermittelt wird und welche Fähigkeiten wie einfließen. Zur Erklärung: Die Gesamtstärke jedes Kickers setzt sich aus 42 Fähigkeiten zusammen. Wie stark welches Attribut gewichtet wird, hängt mit der Position des Spielers zusammen. Für einen Stürmer sind beispielsweise Torriecher und Schusskraft wichtiger als Stellungsspiel oder Manndeckung. Kein Wert („---") bedeutet, dass diese Fähigkeit auf die Gesamtstärke* keinen Einfluss hat.

Fähigkeit / Position	TW	RV	LV	IV	AP	ROV	LOV	LI	DM
Schusskraft	---	---	---	---	---	---	---	0,25	0,25
Fernschüsse	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Dribbling	---	---	---	---	---	0,50	0,50	0,25	0,25
Technik	---	0,25	0,25	0,25	0,50	0,25	0,25	0,25	0,25
Flanken	---	0,50	0,50	---	---	0,75	0,75	---	---
Kreativität	---	---	---	---	0,25	---	---	0,25	0,25
Torriecher	---	----	---	---	---	---	---	---	---
Freistöße	---	----	---	---	---	---	---	---	---
Ecken	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Elfmeter	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Passspiel	---	0,25	0,25	0,25	0,50	0,50	0,50	1,00	1,00
Lange Pässe	---	0,50	0,50	0,50	0,75	0,50	0,50	1,00	1,00
Genius	---	---	---	---	---	0,25	0,25	---	---
Tackling	---	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	1,00	1,00
Manndeckung	---	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50	0,50	1,00	1,00
Kopfball	---	0,50	0,50	1,00	1,00	0,25	0,25	0,75	0,75
Ballkontrolle	---	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,75
Vorstöße	---	0,50	0,50	---	0,50	1,00	1,00	---	---
Antritt	0,25	1,00	1,00	0,75	0,75	1,00	1,00	0,75	0,75
Schnelligkeit	---	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75
Laufstärke	---	0,50	0,50	0,25	0,50	1,00	1,00	0,50	1,00
Robustheit	0,25	0,75	0,75	1,00	0,75	0,50	0,50	0,50	0,50
Beweglichkeit	---	0,25	0,25	---	0,25	0,50	0,50	---	---
Sprungkraft	---	0,50	0,50	1,00	1,00	0,50	0,50	0,50	0,50
Ausdauer	---	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,50
Stellungsspiel	---	0,25	0,25	0,50	0,50	0,25	0,25	0,50	0,50
Aggressivität	---	0,25	0,25	0,50	---	0,25	0,25	0,50	0,50
Ruhe	---	0,25	0,25	0,50	0,50	0,25	0,25	0,25	0,25
Konzentration	---	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50
Entscheidungen	---	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Entschlossenheit	---	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,25	0,25
Teamwork	---	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,50	0,50
Konstanz	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Einschüchterung	0,25	0,50	0,50	0,50	---	0,50	0,50	0,25	0,50
Führungsqualitäten	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Flanken	1,00	---	---	---	---	---	---	---	---
Fangsicherheit	1,00	---	---	---	---	---	---	---	---
Abstöße	0,75	---	---	---	---	---	---	---	---
Mann gegen Mann	1,00	---	---	---	---	---	---	---	---
Stellungsspiel	1,00	---	---	---	---	---	---	---	---
Fausten	0,75	---	---	---	---	---	---	---	---
Paraden	1,00	---	---	---	---	---	---	---	---
Abwürfe	0,75	---	---	---	---	---	---	---	---

Fähigkeit / Position	RM	LM	ZM	RA	LA	OM	HS	ST
Schusskraft	0,25	0,25	0,50	0,50	0,50	0,50	1,00	1,00
Fernschüsse	0,25	0,25	0,50	0,50	0,50	0,50	1,00	0,75
Dribbling	0,75	0,75	0,75	0,75	0,75	1,00	0,75	0,75
Technik	0,75	0,75	1,00	0,75	0,75	1,00	0,75	0,75
Flanken	1,00	1,00	0,25	1,00	1,00	0,50	0,25	0,25
Kreativität	0,50	0,50	1,00	0,50	0,50	1,00	0,25	0,25
Torriecher	0,50	0,50	0,25	0,50	0,50	0,75	1,00	1,00
Freistöße	---	---	---	---	---	---	---	---
Ecken	---	---	---	---	---	---	---	---
Elfmeter	---	---	---	---	---	---	---	---
Passspiel	0,75	0,75	1,00	0,75	0,75	0,75	0,25	0,25
Lange Pässe	0,75	0,75	1,00	0,50	0,50	0,50	0,25	0,25
Genius	0,50	0,50	0,50	0,75	0,75	0,75	---	0,50
Tackling	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	---	---
Manndeckung	0,25	0,25	---	---	---	---	---	---
Kopfball	0,25	0,25	0,50	0,25	0,25	0,25	1,00	0,50
Ballkontrolle	0,75	0,75	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50
Vorstöße	0,75	0,75	0,75	1,00	1,00	1,00	0,50	1,00
Antritt	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00
Schnelligkeit	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00
Laufstärke	0,75	0,75	0,50	0,50	0,50	0,50	0,75	0,50
Robustheit	0,50	0,50	0,50	0,25	0,25	0,25	0,50	0,75
Beweglichkeit	0,25	0,25	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50	0,50
Sprungkraft	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,50	0,50
Ausdauer	0,25	0,25	0,50	0,25	0,25	0,50	0,25	0,25
Stellungsspiel	0,50	0,50	0,50	0,25	0,25	0,25	---	---
Aggressivität	0,25	0,25	0,50	---	---	---	0,50	0,25
Ruhe	0,25	0,25	0,25	---	---	0,25	0,25	0,50
Konzentration	0,25	0,25	0,25	---	---	---	0,25	0,25
Entscheidungen	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Entschlossenheit	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Teamwork	0,50	0,50	0,50	0,25	0,25	0,50	0,25	0,25
Konstanz	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Einschüchterung	0,50	0,50	---	---	---	---	0,25	0,25
Führungsqualitäten	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25	0,25
Flanken	---	---	---	---	---	---	---	---
Fangsicherheit	---	---	---	---	---	---	---	---
Abstöße	---	---	---	---	---	---	---	---
Mann gegen Mann	---	---	---	---	---	---	---	---
Stellungsspiel	---	---	---	---	---	---	---	---
Fausten	---	---	---	---	---	---	---	---
Paraden	---	---	---	---	---	---	---	---
Abwürfe	---	---	---	---	---	---	---	---

*Die im Spielerprofil mittels dieser Methode errechnete Gesamtstärke ist allerdings nur ein Richtwert. Entscheidend sind ausschließlich die Ausprägungen der einzelnen Fähigkeiten. So hat beispielsweise eine Freistoßfähigkeit von 85 keinen Einfluss auf die Gesamtstärke (Wertigkeit 0,00 , in der Tabelle: „---"), ist im Spiel aber unabhängig von der Spielerposition natürlich von großem Vorteil.

LEGENDE: **TW:** Torwart; **RV:** Rechter Verteidiger; **LV:** Linker Verteidiger; **IV:** Innenverteidiger; **AP:** Ausputzer; **ROV:** Rechter Offensivverteidiger; **LOV:** Linker Offensivverteidiger; **LI:** Libero; **DM:** Defensiver Mittelfeldspieler; **RM:** Rechter Mittelfeldspieler; **LM:** Linker Mittelfeldspieler; **ZM:** Zentraler Mittelfeldspieler; **RA:** Rechtsaußen; **LA:** Linksaußen; **OM:** Offensiver Mittelfeldspieler; **HS:** Hängende Spitze; **ST:** Stürmer.

World of Warcraft

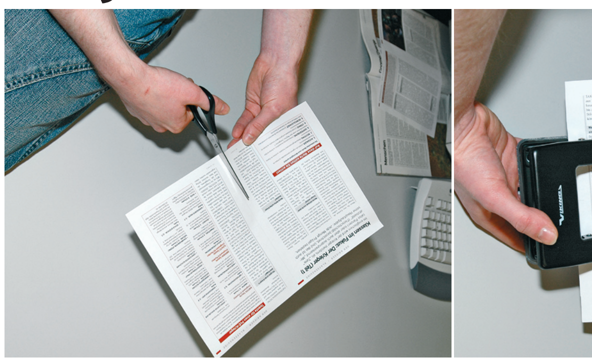
PC Games – Wissen, was gespielt wird

Inhalt 12/2005





So geht's: Karte und Tipps erklärt





Ausschneiden & einheften

Monat für Monat finden Sie in jeder PC Games einen umfassenden Sonderteil mit **World of Warcraft**-Tipps, die jeden Spielertyp ansprechen und selbst aus Neueinsteigern echte Experten machen. Wer diese Seiten ausschneidet und sammelt, bekommt im Laufe der Zeit ein fundiertes Nachschlagewerk, voll gepackt mit Grundlagentipps, Klassen-Guides bis hin zu Mod-Erklärungen und Instanzen-Komplettlösungen. Dieses Deckblatt mitsamt Inhaltsverzeichnis und Nutzungshinweisen wird jede Ausgabe aktualisiert, sodass Sie es einfach nur austauschen müssen. Achten Sie beim Lochen der Seiten immer auf unsere vorgedruckten Markierungen!

World of Warcraft – DIN-A0-Megaposter

Zusätzlich zu unserem monatlichen Sonderteil haben wir PC-Games-Lesern ein riesiges, beidseitig bedrucktes Poster (Teil 1 in Ausgabe 05/05, Teil 2 in Ausgabe 06/05) geliefert, das sich schnell als unschätzbare Hilfe bei Ihren Abenteuern erweisen wird. Die detaillierten Karten sind mit den Namen aller Gebiete und den Positionen aller Siedlungen, Städte und Instanzen sowie Flug- und Seerouten versehen.

Patches und Aktualitätsprobleme?

World of Warcraft hat als Online-Rollenspiel das grundsätzliche Problem, dass es sich ständig weiterentwickelt: Jeder Patch verändert und verfeinert Balancing und Spielmechanik, bessert Bugs und Übersetzungsfehler aus und implementiert obendrein neue Features. Das bedeutet, dass reguläre Tipps in Spielemagazinen über die Monate „veralten" und im schlimmsten Fall völlig falsche Informationen liefern. Aus diesem Grund haben wir uns für heraustrennbare Seiten entschieden, um überholte Kapitel einfach austauschen zu können. So ist Ihr PC-Games-Nachschlagewerk auch noch in einem halben Jahr aktuell, selbst wenn über Patches erhebliche Änderungen am Spiel vorgenommen wurden.

DIN-A4-Karten zerschneiden?

Einige Leser kamen mit der Frage auf uns zu, wie sie die DIN-A4-Karten, beispielsweise bei Instanzen, zerschneiden und abheften sollen. Die Antwort auf diese Frage ist denkbar einfach: gar nicht. Da wir die Karten für ein übersichtliches DIN-A4-Format konzipiert haben, zerschneiden und knicken Sie die Karten bitte nicht. Stattdessen empfehlen wir, auf handelsübliche Klarsichtfolien zurückzugreifen und die Karten damit in Ihrem Ordner abzuheften.

World-of-Warcraft-Sonderheft

Haben Sie Fragen zu einer Klasse, die wir in unseren monatlichen Tipps noch nicht behandelt haben? Möchten Sie mehr über High-Level-Instanzen wie Scholomance oder den Düsterbruch erfahren? Mit unserem Sonderheft zu **World of Warcraft** werden diese Fragen beantwortet. Auf 130 Seiten liefern wir Guides zu allen Klassen in noch größerer Ausführung als bisher. Von unseren hauseigenen **WoW**-Profis erfahren Sie wirklich alles, was Sie von Hexenmeister bis Schamane wissen müssen. Dazu liefern wir gewohnt detaillierte Karten und Hilfestellungen zu fast allen Instanzen, noch mehr Infos zum Gelderdienen, Gruppenspiel und vieles mehr. Auch das begehrte DIN-A0-Riesenposter liegt dem Sonderheft in einer verbesserten Version bei. Zudem haben Sie nun die Möglichkeit, das komplette Sonderheft als kostenpflichten Download im PDF-Format über unsere Webseite www.pcgames.de zu erstehen.

Die Blackrockspitze

Die Blackrockspitze ist eine von mehreren Instanzen inmitten des Berges Blackrock. Sie ist in einen oberen und einen unteren Abschnitt unterteilt.

Die untere Blackrockspitze

Allgemeines

Der Blackrock (PC-Games-Karte: Q35) beherbergt mehrere Instanzen für hochstufige Spieler. Die Blackrockspitze, auch Zitadelle des Blackrock genannt, ist zwar eine zusammenhängende Instanz, wird aber in einen oberen und einen unteren Abschnitt unterteilt. Erst wenn Sie die Questreihe „Siegel des Aufstiegs" in der unteren Blackrockspitze abgeschlossen haben, können Sie mit einem Schlüssel den oberen Bereich betreten. Die untere Instanz müssen Sie zudem mit einer Fünfergruppe spielen, um alle Quests lösen zu können. Wir empfehlen, frühestens ab Level 56, besser aber auf Level 60 hier zu spielen. In dieser Lösung wird die untere Blackrockspitze „LBRS" (für die englische Bezeichnung „Lower Blackrock Spire") abgekürzt.

Der Eingangsbereich von LBRS

Arbeiten Sie sich vom Portal aus vor, bis links von Ihnen der Eingang zur oberen Blackrockspitze liegt. Springen Sie dort den Vorsprung rechts herunter (A). Nach einer weiteren Patrouille treffen Sie auf eine große Gegnergruppe (vier Orks und zwei Nicht-Elite-Wölfe). Vorsicht: Die Ork-Hexer können ein Portal öffnen, durch das endlos viele Gegner erscheinen. Vernichten Sie die Hexer deshalb ganz gezielt. Danach geht es weiter nach links die Rampe hinauf, wo Ihnen ein vereinzelter Ork begegnet. Wenn Sie sich ihm nähern, verwandelt er sich in Vaelan (B). Der NPC gibt Ihnen die Schlüsselquest „Siegel des Aufstiegs" für die obere Blackrockspitze. Es geht nun weiter über mehrere Rampen, Gänge und Brücken, an denen Sie immer wieder auf Gegnergruppen treffen. Auf dem Weg begegnen Sie dem Trogg Warosh, der Ihnen die Quest „Urok Doomhowl" gibt. Im Raum mit den Lanzen an der Wand (C) vernichten Sie zunächst die schlafenden Orks, sonst erwachen sie, sobald man eine der Lanzen („Beschlagene Pike") ergreift. In der Raummitte entdecken Sie einen Spalt im Boden. Von da aus gibt's zwei mögliche Wege: Geradeaus gelangen Sie zu den Ogern, rechtsherum geht es runter in das Trollgebiet. Besuchen Sie zunächst die Oger.

Bei den Ogern

Kämpfen Sie auf keinen Fall auf den Brücken, denn einige Oger können Sie per Rückstoß-Attacke von dort herunterbefördern! Gehen Sie am Hügel mit den Ogern einfach rechts vorbei. Sie erreichen Omokks Raum (1). Bearbeiten Sie seine Wachen mit Crowd-Control-Fähigkeiten, dann ist er kein Problem. Achtung: Alle Spieler müssen seine Leiche plündern, denn er hinterlässt manchmal einen der Steine für das „Siegel des Aufstiegs". Nur ein Spieler aus der Gruppe kann den Stein entdecken – erst dann dürfen alle darum würfeln. Keiner dieser Steine droppt sonderlich häufig – rechnen Sie damit, die Instanz mehrmals besuchen zu müssen, bevor Sie die Quest abschließen können. Dies ist auch eine der Stellen, an denen sich die wichtigen Blackrock-Dokumente befinden können. (Anmerkung: Falls Sie hier nicht liegen, sollten Sie sich bei jedem Bossgegner danach umsehen.) Nehmen Sie zudem Omokks Kopf für die Quest „Urok Doomhowl" mit.

Das Trollgebiet

Begeben Sie sich rechts vom Spalt im Boden hinunter in den Bereich der Trolle. Vorsicht bei den Schattenpriestern, diese verwandeln Spieler in Frösche. Beachten Sie auch, dass die Gegner im angeschlagenen Zustand häufig Reißaus nehmen, was Sie unbedingt verhindern sollten. Gehen Sie in der Halle nach oben zum Boss Vosh'Gajin (2). Er verwendet einen Flächenzauber, der im schlimmsten Fall Ihre ganze Gruppe in Frösche verwandelt. Ihre Gruppe sollte sich deshalb gut verteilen. Schmiede holen sich von Vosh'Gajin den Quest-Gegenstand für „Schlangenstein der Schattenjägerin". An der Wand entdecken Sie auch eine der Mosh'aru-Tafeln. Es geht zurück in die Haupthalle und über das Treppenhaus rechts zu dem NPC Bijou (D), der eine weitere Quest anbietet. Danach machen Sie sich auf zum nächsten Boss, Voone (3). Er hat besonders verheerende Attacken auf Lager, die bei einem kritischen Treffer bis zu 3.000 Schadenspunkte verursachen. Nutzen Sie deshalb alle Buffs und Tränke, um Ihren Brecher mit zusätzlichen Lebenspunkten auszustatten. Zudem sollten MACHTWORT: SCHILD und SCHILDWALL verwendet werden. Voone droppt ebenfalls mitunter einen der Steine für das „Siegel des Aufstiegs". Außerdem hinterlässt er manchmal die Handschuhe aus dem Schwere-Rüstung-Set „Rüstung des Bestienjägers". Die sechste Mosh'aru-Tafel finden Sie ebenfalls in diesem Raum, ebenso

die Ausrüstung von Bijou. Sobald Sie diese haben, sollten Allianzspieler die Quest einlösen, um die Folgequest „Maxwells Mission“ zu bekommen. Falls Bijous Ausrüstung nicht hier ist, müssen Sie sich im Ork-Bereich danach umsehen.

Der Standort der Orks

Gehen Sie zurück zum Eingang der großen Halle. Rechts unten sehen Sie einen Lavafluss und mehrere Hütten. Springen Sie vom Eingang aus auf die Plattform rechts und von dort auf den Steg weiter nach unten (E). Am Ende des Stegs springen Sie runter zu den Ork-Hütten. Versuchen Sie, so weit links zu landen, dass Sie möglichst wenig bis gar keine Patrouillen anlocken. Einige Orks können einen Fluch auf die Spieler legen, der erlittenen Feuerschaden um bis zu 1.000 Punkte steigert. Entfernen Sie diesen Fluch also umgehend. Pullen Sie in diesem Bereich sehr vorsichtig, da man hier leicht einen Wipe auslösen kann. Suchen Sie gegebenenfalls noch einmal nach Bijous Ausrüstung. Halten Sie sich links, während Sie sich nach Süden vorkämpfen. Links um die Ecke gelangen Sie zum Spinnenbereich; direkt davor geht ein kleiner Tunnel nach rechts ab, der zu einem Lavafluss führt. Schmiede bekommen dort die Quest „Heißer, feuriger Tod“. Die Firebrand-Pyromanten können das Muster für die epische Stoffrüstung „Robe des Erzmagiers“ droppen. Begeben Sie sich nun in den Spinnenbereich.

Der Spinnenbereich

Die großen Spinnen hinterlassen nach ihrem Ableben mehrere kleine Exemplare. Magier bekommen von Priestern MACHTWORT: SCHILD und setzen gegen die kleinen Spinnen Flächenzauber ein. Druiden können die Tiere einschläfern, was die Kämpfe deutlich erleichtert. Falls Sie vergiftet werden, können Sie sich mit den Giftbeuteln aus den Spinnenleichen selbst kurieren. Sie treffen auf den nächsten Boss, Mutter Smolderweb (4). Nach deren Tod schlüpfen aus ihr einige kleine Spinnen, heben Sie sich also ein wenig Mana während des Kampfes auf. Smolderweb droppt manchmal die Keule „Giftstoffspucker“ aus dem Waffen-Set „Kuss der Spinne“ für Schurken und die Schuhe aus dem Leder-Set „Wildheart-Gewänder“ für Druiden. Für die Quest „Muttermilch“ dürfen Sie Smolderwebs Vergiftung nicht entfernen. Teleportieren Sie sich stattdessen per Ruhestein aus der Instanz – idealerweise nach Lakeshire (Allianz) oder Kargath (Horde). Für die Quest „Be-Öh-Es-Eh“ sammeln Sie Spinneneier. Vorsicht, aus einem Ei können bis zu acht kleine Spinnen schlüpfen, öffnen Sie also nicht zwei Eier gleichzeitig. Folgen Sie dem Spinnenbereich nach oben über die Balken. Dort treffen Sie vielleicht den seltenen Boss-Spawn Kristallfangzahn, der mit „Fangzahn der Kristallspinne“ den zweiten Dolch aus dem Set „Kuss der Spinne“ droppt. Am Ende des Weges wartet eine Plattform voller Oger und einem kleinen Schädelhaufen (Uroks Tributhaufen). Dort beschwört man Urok Doomhowl (9) für die gleichnamige Quest. Warten Sie damit allerdings noch und erledigen Sie zuerst die anderen Aufgaben in LBRS. Übrigens können sich auch auf dieser Plattform die wichtigen Blackrock-Dokumente befinden. Wenden Sie sich nach links zum Bereich mit den Käfern.

Halycon

Kämpfen Sie sich durch dieses Areal bis zu Halycon (6) durch. Diese umgibt sich mit Worgwelpen, von denen Sie einen für „Kibblers exotische Tiere“ fangen müssen. Wenn Sie es vorsichtig anstellen, schaffen Sie das, ohne Halycon anzulocken. Im Kampf gegen den Boss setzen Magier auf Flächenzauber, um Halycons Helfer niederzustrecken. Achtung: Sobald Halycon stirbt, ruft er einen weiteren Boss herbei, den Wolf Gizrul. Dieser droppt manchmal die Schulterblätter aus dem „Wildheart-Gewänder“-Set. Am anderen Ende der Treppe wartet der Bossgegner Rüstmeister Zigris (7). Er hinterlässt ein Schmiedekunst-Rezept für die Axt „Vernichter“ und blaue Handschuhe für Priester.

Oberanführer Wyrmthalak

Verlassen Sie Halycons Nest über die Rampe links und arbeiten Sie sich bis über die Brücke und zum Boss Wyrmthalak (8) vor. Er hat eine Menge Lebenspunkte, verursacht großen Schaden und setzt ebenfalls eine Rückstoßattacke ein. Ihr Brecher postiert sich deshalb unter dem schmalen Vorsprung – so knallt er bei einem Rückstoß gegen die Decke und landet wieder vor dem Boss. Wyrmthalak ruft zwei Oger herbei, sobald er nur noch wenig Lebensenergie hat. Er hinterlässt selten einen der drei Steine für das „Siegel des Aufstiegs“ sowie die Schulterblätter aus dem Schwere-Rüstung-Set „Rüstung des Bestienjägers“.

Die Beschwörung von Urok Doomhowl

Es folgt der schwierigste Kampf von LBRS: Gehen Sie zurück zu der Plattform mit dem Schädelhaufen (9). Benutzen Sie die beschlagene Pike mit Omokks Kopf und stecken Sie beides in Uroks Tributhaufen. Es spawnen nun immer drei Oger, die gleichzeitig bekämpft werden müssen. Wenn einer stirbt, kommt gleich der nächste hinterher. Nutzen Sie deshalb all Ihre Crowd-Control-Fähigkei-

ten. Ganz wichtig: Der Kopf auf der Lanze lässt sich ungefähr alle 30 Sekunden benutzen, um einem beliebigen Oger extremen Schaden zuzufügen. Setzen Sie für diesen Job jedoch nicht Ihren Brecher oder Heiler ein. Nach einer anstrengenden Ewigkeit von etwa vier Minuten erscheint endlich Urok. Er droppt die Schuhe aus dem Set „Die Elemente". Gratulation, LBRS ist beendet. Ihr nächstes Ziel, sobald Sie das „Siegel des Aufstiegs" komplettiert haben: die obere Blackrockspitze!

Die obere Blackrockspitze

Allgemein

Für die obere Blackrockspitze (kurz: UBRS für „Upper Blackrock Spire") ziehen Sie am besten mit einer 15 Mann starken Raid-Gruppe los, denn die Kämpfe dort sind ausgesprochen heftig. Jäger und Hexenmeister müssen besonders auf ihre Pets aufpassen; die Gefahr, einen Wipe auszulösen, ist praktisch allgegenwärtig. Tipp: Nutzen Sie für solche Raids CT_Raid Assist, um sich eine bessere Übersicht über Ihre Raid-Gruppe zu verschaffen.

1. Die Dragonspirehalle

Schon in der Eingangshalle herrscht hohe Wipe-Gefahr, pullen Sie deshalb mit Vorsicht. Sie müssen alle Gegner in den sieben Seitenkammern vernichten. Erst wenn alle Räume frei sind, öffnet sich die Tür im Westen zur Halle der Bindung. Manchmal treffen Sie in der Dragonspirehalle auf den seltenen Spawn Jed Runewatcher, der häufig blaue Gegenstände wie einen Schmuck (verbessert Schaden und Heilung durch Magie und magische Effekte um bis zu 29) droppt.

2. Die Halle der Bindung

Benutzen Sie den Blackrock-Altar auf der Ostseite des Raumes, anschließend erscheinen mehrere Nicht-Elite-Gegner. Sobald diese vernichtet sind, erwacht die Feuerwache Glutseher. Stoffträger bleiben hinten, Magier verwenden Frostzauber, vorne tanken die Brecher und der Boss ist schnell geschafft. Er hinterlässt unter anderem Handschuhe aus dem Schamanen-Set „Die Elemente". Außerdem droppt er blaue Schulterplatten für Schurken sowie eine blaue Halskette. Für eine Quest von Fürst Hydraxis aus Azshara (PC-Games-Karte: I19), bei der man seinen Ruf mit den Hydraxischen Wasserlords verbessert, muss man von der Feuerwache noch einen Quest-Gegenstand looten.

3. Der Krähenhorst

Wenn Sie Ihre Gruppe – aus welchen Gründen auch immer – auslöschen wollen, bietet sich hier die perfekte Gelegenheit: Der Krähenhorst ist mit zahlreichen Dracheneiern gepflastert. Falls man ihnen zu nahe kommt, schlüpfen Nicht-Elite-Drachenwelpen, die in Gruppen ab vier Welpen ordentlich Schaden austeilen. Für sich genommen sind die Welpen kein Problem, doch wenn beispielsweise das Pet eines Jägers aus Versehen einen Gegner verfolgt und immer mehr Welpen schlüpfen, ist dort ganz schnell der Teufel los. Hier finden Sie auch die Darkstone-Tafel (siehe Karte) für die gleichnamige Horde-Quest. An der östlichen Wand des Raumes steht ein Pylon, den Sie aktivieren müssen, damit der Zwischenboss Solakar Flamewreath erscheint. Doch Vorsicht: Zuvor werden Sie von einigen Gegnerwellen angegriffen – zusammen mit den Dracheneiern haben Sie da schlechte Karten. Schicken Sie deshalb einen Spieler Ihrer Raid-Gruppe vor, der das Ereignis auslöst, während der Rest an der Schwelle zur Halle der Bindung wartet. Sobald der Pylon aktiviert ist, rennt der Spieler zur Gruppe zurück. Einige Drachenwelpen werden sicherlich spawnen, doch damit kann man leben, wenn Magier und Hexenmeister ihre Flächenzauber einsetzen. Solakar hinterlässt blaue Stoff-Schulterblätter aus dem Set „Gewänder des Gläubigen", einen blauen Leder- und einen Stoffgürtel mit hohen Intelligenz-Werten sowie eine blaue Brustrüstung (tragbar für alle Klassen, kein Rüstungswert, +20 auf alle fünf Resistenzen) und eine blaue Leder-Brustrüstung.

4. Der Weg durch den oberen Teil vom Krähenhorst

Um sicher von Punkt 3 zu Punkt 4 zu gelangen, dürfen Sie nicht am Rand des Steges entlanglaufen. Die Gegner auf dem Steg schleudern Sie im Kampf oft durch die Gegend und wenn Sie Pech haben, landen Sie unten inmitten der Dracheneier.
Passen Sie auf bei Punkt 4: Wenn Sie auf dem Weg dorthin zu nahe an der Tür vorbeilaufen, locken Sie die Gegner aus der Halle der Blackhand an. Im schlimmsten Fall endet das im Wipe. Deshalb: Die komplette Gruppe sollte rechts von der Tür an der Wand (siehe Karte, Punkt 4) stehen. Locken Sie die Gegner einzeln an und vermeiden Sie es auch hier, am Rand des Steges zu stehen, um nicht heruntergeschubst zu werden.

5. Goraluk Anvilcrack

Den Schmied Goraluk zu besiegen, lohnt sich in erster Linie für Spieler, die der Schmiedekunst nachgehen. Er droppt nämlich drei Rezepte für diesen Beruf sowie den Teil eines Buches, das eine besondere Schmiedekunst-Quest startet. Er muss auch für die Quest „Die Dämonenschmiede" besiegt werden.

6. Das Stadion von Blackrock

Gehen Sie in der Halle der Blackhand nach Osten, die Treppe

hoch und springen Sie vom Balkon in den unteren Bereich des Stadions. Jäger sollten vorher ihr Pet einpacken, sonst rennt dieses durch die halbe Instanz und verursacht einen Wipe. Sobald sich Ihre Gruppe in der Mitte des Stadions gesammelt hat, wird das nördliche Tor hochgefahren. Zahlreiche Gegnerwellen kommen auf Sie zugestürmt, die Sie schnell vernichten sollten. Nach einer Weile erscheinen auf den Tribünen auch feindliche NPCs; greifen Sie diese nicht an! Diese Gegner werden nicht in den Kampf eingreifen, solange sie in Ruhe gelassen werden. In der letzten Welle werden Sie von Rend Blackhand angegriffen, der auf seinem Drachen Gyth daherreitet. Besiegen Sie zunächst das Tier und anschließend Blackhand selbst. Gyth droppt häufig drei grüne Helme, jeweils einen für Träger von Lederrüstung, schwerer Rüstung und Plattenrüstung. Interessanter sind die Schulterblätter des Schamanen-Sets „Die Elemente". Nur äußerst selten droppt Gyth einen chromatischen Knochenpanzer – ein Gegenstand, der für die Quests „Brustplatte des chromatischen Clans" und „Beinplatten des chromatischen Widersetzers" benötigt wird. Rend Blackhand droppt viele blaue Gegenstände, darunter Plattenhandschuhe, Lederhelme, Schusswaffen und Ringe. Viel wichtiger: Er hinterlässt auch drei Set-Gegenstände: Die blauen Platten-Schulterblätter „Schiftung der Ehre" gehören zu dem Set „Schlachtrüstung der Tapferkeit". Die Schwerter „Dal'Rend's hochheilige Attacke" und „Dal'Rend's Stammeswächter"ergeben das Set „Dal'Rend's Rüstung".

Der weitere Weg

Nach dem Kampf im Stadion öffnet sich das Südtor und Sie können die Arena verlassen. Sie stoßen dort auf Awbee (siehe Karte), einen Drachenwelpen, der Sie mit einer epischen Quest betraut. Folgen Sie dem Gang in Richtung Osten bis zu der Kreuzung. Der Weg nach links führt zu der Instanz „Der Pechschwingenhort", der rechte Pfad in den Schmelzofen, ihr nächstes Ziel. Dort stehen die Feinde wieder in mehreren Gruppen, weshalb man im Idealfall zwei Magier dabei hat, um die Gegner in Schafe zu verwandeln.

7. Die Bestie

Ein dicker Brocken erwartet Sie bei Punkt 7. Die „Bestie" ist in der Lage, den Zauber „Furcht" zu sprechen. Damit keiner Ihrer Leute aus Versehen in eine Gegnergruppe sprintet, sollten Sie sich von dem brennenden Durchgang zur Westseite des Schmelzofens fernhalten oder den Schmelzofen vorher komplett säubern. Ihre Gruppe versorgt sich vor dem Kampf mit Feuerresistenz-Tränken. Brecher und Stoffträger sollten einen größeren Abstand zueinander einhalten. Dadurch haben Brecher genügend Zeit, um die Bestie im Notfall von den Stoffträgern abzulenken. Die Bestie droppt zahlreiche blaue Items, darunter die Schulterblätter „Leichtschmiede-Schiftung" des Plattenrüstung-Sets „Esse des Lichts" für Paladine. Hinzu kommt, dass die Bestie manchmal Finkle's Kürschnermesser hinterlässt. Wenn Sie einen Skill von 300 auf Kürschnerei haben und den Dolch anlegen, können Sie Elite-Kreaturen mit einem höheren Level als 60 häuten – auch die Bestie. Jetzt wird es haarig: In sehr, sehr seltenen Fällen kann man der Bestie die Haut abziehen, die viele Spieler für epische Quests benötigen. Da wegen dieser Haut schon zahllose Streitereien bis hin zur Auflösung des Raids entstanden sind, ist es wichtig, dass Sie sich mit Ihrer Raid-Gruppe darüber einig werden, wer mitwürfeln darf und wer nicht. Manchmal erscheint der Questgeber Finkle Einhorn, sobald die Bestie besiegt worden ist. Manchmal erscheint er auch erst, wenn man die Bestie häutet.

9. General Drakkisath

Den Raum mit der Brücke (Hordemar, bei Punkt 8) sollten Sie nur vorsichtig durchqueren, da auch hier wieder große Wipe-Gefahr besteht. Pullen Sie die Gegner deshalb vorsichtig in den Schmelzofen und erledigen Sie sie dort Stück für Stück. Der Endboss der oberen Blackrockspitze, General Drakkisath, erwartet Sie in seinem Spitzenthron (9). Er muss für mehrere Quests vernichtet werden und ist ein überaus schwieriger Gegner. Um ihn zu besiegen, müssen Sie erst seine beiden Leibwächter ausschalten. Eine mögliche Taktik: Ein Brecher und ein Heiler (Druide oder Priester) gehen auf eine der beiden Leibwachen des Generals und halten deren Aggro. Eine weitere Brecher-Heiler-Kombo verfährt auf die gleiche Weise mit dem Bossgegner selbst. Der Rest der Gruppe stürzt sich auf die zweite Wache und prügelt Sie windelweich, danach vernichten Sie gemeinsam Wache Nummer 1 und erst dann den Boss. Alternativ können Druiden die Wachen auch vorübergehend einschläfern. Vorsicht: Drakkisath besitzt einen sehr heftigen Verbrennungsfluch, weshalb Druiden immer ihren Spruch „Fluch entfernen" parat haben müssen. Tipp: Brecher sollten sich ein Makro wie „/schreien ICH BRENNE" anlegen – damit ist die Gruppe gleich gewarnt. Von Drakkisath bekommt man eine Menge blauer Gegenstände, in erster Linie ist er aber Lieferant für sämtliche Set-Brustpanzerungen aller neun Klassen, sprich bei ihm dürfen alle Spieler auf die begehrte Set-Brustpanzerung hoffen. (fs)

QUESTS FÜR BEIDE FRAKTIONEN

Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Be-Öh-Es-Eh	Beide	Kibler (Brennende Steppe)	Sammeln Sie in der Blackrockspitze 15 Spitzenspinnen-Eier für Kibler.	Keine
Bijous Habseligkeiten	Beide	Agentin Bijou (Blackrockspitze)	Suchen Sie Bijous Habseligkeiten und bringen Sie sie ihr.	Zuvor „Agentin Bijou“ annehmen.
Die Dämonenschmiede	Beide	Lorax (Winterspring)	Suchen Sie Goraluk Anvilcrak in der Blackrocksptze. Erschlagen Sie ihn und wenden Sie dann die blutbefleckte Pike auf seine Leiche an, um seine Seele abzusaugen. Finden Sie außerdem die ungeschmiedete, runenbedeckte Brustplatte. Kehren Sie danach zu Lorax zurück.	Keine
Die letzten Schrifttafeln	Beide	Ausgrabungsleiter Ironboot (Tanaris)	Bringen Sie Ironboot die fünfte und sechste Schrifttafel von Mosh’aru.	Zuvor „Die verlorenen Schrifttafeln von Mosh’aru“ erledigen.
Die oberste Beschützerin	Beide	Awbee (Blackrockspitze)	Auf nach Winterspring und zu Haleh. Sie braucht Awbees Schuppe.	Keine
Eiersammlung	Beide	Tinkee Steamboil (Brennende Steppe)	Bringen Sie 8 Großdrachen-Eier und das kollektronische Modul zu Tinkee Steamboil in der Brennenden Steppe.	Zuvor „Ei-Frosten“ erledigen.
Ei-Frosten	Beide	Tinkee Steamboil (Brennende Steppe)	Benutzen Sie den Prototyp des Eiszilloskops an einem Ei im Horst.	Zuvor „Tinkee Steamboil“ erledigen.
Finkle Einhorn, zu Euren Diensten!	Beide	Finkle Einhorn (Blackrockspitze)	Sprechen Sie mit Malyfous Darkhammer in Everlook.	Keine
Heißer, feuriger Tod	Beide (Rüstungsschmied)	Verkohlte Überreste (Blackrockspitze)	Bringen Sie die ungebrannten Plattenstulpen zur Schmiede in Everlook (Winterspring).	Keine
Kiblers exotische Tiere	Beide	Kibler (Brennende Steppe)	Begeben Sie sich zur Blackrockspitze und suchen Sie Bloodaxe-Worgwelpen. Benutzen Sie den Käfig, um eine der Bestien zu transportieren.	Keine
Muttermilch	Beide	Struppiger John (Brennende Steppe)	Finden Sie Mutter Smolderweb im Herzen der Blackrockspitze. Im Kampf muss die Riesenspinne Sie vergiften. Kehren Sie dann zum struppigen John zurück, damit er Sie „melken“ kann.	Keine
Schlangenstein der Schattenjägerin	Beide (Axtschmied)	Kilram (Everlook, Winterspring)	Töten Sie die Schattenjägerin Vosh’Gajin in der Blackrockspitze. Nehmen Sie den Schlangenstein und bringen Sie ihn zu Kilram.	Keine
Siegel des Aufstiegs	Beide	Vaelan (Blackrockspitze)	Suchen Sie die Edelsteine von „Smolderthorn“, „Spirestone“ und „ Bloodaxe“. Bringen Sie diese zusammen mit dem unverzierten Siegel des Aufstieges zu Vaelan.	Keine
Tinkee Steamboil	Beide	Felnok Steelspring (Winterspring)	Sprechen Sie mit Tinkee Steamboil.	Keine
Urok Doomhowl	Beide	Warosh (Blackrockspitze)	Lesen Sie Waroshs Rolle. Sie brauchen den Kopf von Omokk und eine Pike, um Urok zu beschwören. Besiegen Sie ihn und bringen Sie das Mojo zu Warosh.	Keine

QUESTS FÜR DIE HORDE

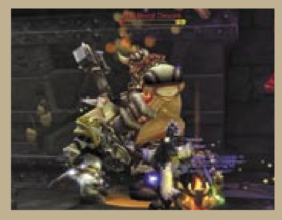
Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Agentin Bijou	Horde	Lexlort (Ödland, Kargath)	Finden Sie heraus, was aus Bijou in der Blackrockspitze geworden ist.	Keine
Befehl des Kriegsherren	Horde	Befehle des Kriegsherrn Goretooth (Drop in Blackrockspitze	Töten Sie Hochlord Omokk, Kriegsmeister Voone, Oberanführer Wyrmthalak und finden Sie die wichtigen Blackrock-Dokumente. Kehren Sie dann zum Kriegsherrn Goretooth zurück.	Wichtige Questreihe für Onyxia!
Bijous Aufklärungsbericht	Horde	Agentin Bijou (Blackrockspitze)	Bringen Sie Bijous Aufklärungsbericht zu Großmeister Lexlort nach Kargath.	Zuvor „Bijous Habseligkeiten“ erledigen.
Die Darkstone-Schrifttafel	Horde	Schattenmagierin Vivian Lagrave (Ödland, Kargath)	Bringen Sie Vivian die Darkstone-Schrifttafel.	Zuvor „Vivian Lagrave und die Darkstone Schrifttafel“ erledigen.
Die Herrin der Meute	Horde	Galamav der Marksman (Ödland, Kargath)	Besiegen Sie Halycon, die Rudelführerin der Bloodaxe-Worgs.	Keine
Drachenfeuer-Amulett	Horde	Rexxar (Desolace)	Bringen Sie Rexxar das Blut des schwarzen Großdrachen-Helden von General Drakkisath.	Zuvor „Das Großdrachenauge“ erledigen.
Für die Horde!	Horde	Thrall (Orgrimmar)	Erledigen Sie Kriegshäuptling Rend Blackhand in der Blackrockspitze. Mit seinem Kopf kehren Sie nach Orgrimmar zurück.	Zuvor „Eitriggs Weisheit“ erledigen.
Oculus-Illusionen	Horde	Myranda der Vettel (Westliche Pestländer)	Reisen Sie zur Blackrockspitze und sammeln Sie 20 schwarze Drachenbrut-Augen. Kehren Sie danach zu Myranda zurück.	Zuvor „Nachricht von Rexxar“ erledigen.

QUESTS FÜR DIE ALLIANZ

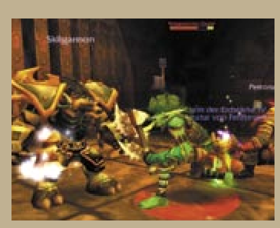
Questname:	Fraktion:	Questgeber:	Aufgabe:	Besonderheit
Doomriggers Schnalle	Allianz	Mayara Brightwing (Brennende Steppe)	Bringen Sie Mayara Brightwing Doomriggers Schnalle.	Zuvor „Mayara Brightwing“ erledigen.
General Drakkisaths Befehl	Allianz	General Drakkisaths Befehl (Drop in Blackrockspitze)	Bringen Sie den Befehl von General Drakkisath zu Marshal Maxwell in der brennenden Steppe	Keine
General Drakkisaths Niedergang	Allianz	Marshall Maxwell (Brennende Steppe)	Schalten Sie General Drakkisath in der Blackrockspitze aus. Kehren Sie zu Marshal Maxwell zurück.	Zuvor „General Drakkisaths Befehl“ erledigen.
Lieferung an Ridgewell	Allianz	Mayara Brightwing (Brennende Steppe)	Bringen Sie Ridgewells Kiste zu Remington Rigewell nach Stormwind.	Zuvor „Doomriggers Schnalle“ erledigen.
Maxwells Mission	Allianz	Marshall Maxwell (Brennende Steppe)	Schalten Sie Kriegsmeister Voone, Hochlord Omokk und Oberanführer Wyrmthalak in der Blackrockspitze aus. Dann zu Marshal Maxwell zurück.	Zuvor „Nachricht an Maxwell“ erledigen.
Mayara Brightwing	Allianz	Remington Ridgewell (Stormwind)	Sprechen Sie mit Mayara Brightwing in der Brennenden Steppe.	Keine
Nachricht an Maxwell	Allianz	Agentin Bijou (Blackrockspitze)	Leiten Sie Bijous Informationen an Marshal Maxwell weiter.	Zuvor „Bijous Habseligkeiten“ erledigen.
Stellt sie ab!	Allianz	Helendis Riverhorn (Brennende Steppe)	Besiegen Sie Halycon, die Rudelführerin der Bloodaxe-Worgs.	Keine

Untere Blackrockspitze

Im Blackrock (PC-Games-Karte: Q35) haben hochstufige Spieler eine Menge zu tun. Die untere Blackrockspitze ist eine von mehreren Instanzen, die man besuchen muss – nur hier bekommen Sie den Schlüssel für die obere Blackrockspitze.



1. OMUKK Der leichteste Boss der Instanz. Nehmen Sie seinen Kopf mit für Urok Doomhowl (8).



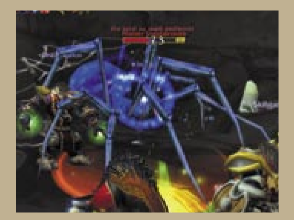
3. KRIEGSMEISTER VOON Mit kritischen Treffern (3.000 Schadenspunkte!) teilt Voon heftig aus.



ABKÜRZUNG IN DIE INSTANZ Laufen Sie in der Haupthalle des Blackrock die Kette hinauf, die eigentlich hinunter zu den Blackrocktiefen führt.







4. MUTTER SMOLDERWEB Nach ihrem Ableben schlüpfen mehrere kleine Spinnen aus Smolderweb.



6. GIZRUL Erst wenn der Boss Halycon besiegt ist, erscheint dieser übergroße Wolf.



8. OBERANFÜHRER WYRMTHALAK Sobald man den Boss stark verwundet hat, ruft er zwei Oger herbei.



9.UROK DOOMHOWL Der härteste Gegner in LBRS muss zunächst beschworen werden.


1 HOCHLORD OMOKK


2 VOSH'GAJIN


3 KRIEGSMEISTER VOONE


4 MUTTER SMOLDERWEB

5 KRISTALLFANGZAHN (SELTEN)


6 HALYCON & GIZRUL


7 RÜSTMEISTER ZIGRIS (SELTEN)


8 OBERANFÜHRER WYRMTHALAK


9 UROK DOOMHOWL

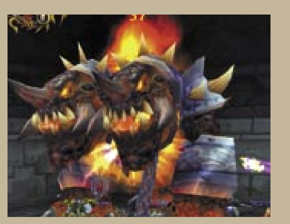

E EINGANG/INSTANZPORTAL

Obere Blackrockspitze

Der Berg Blackrock (PC-Games-Karte: Q35) liegt inmitten der östlichen Königreiche und beherbergt gleich mehrere Instanzen. Eine davon ist die Blackrockspitze, deren oberen Abschnitt wir hier für Sie aufbereitet haben.



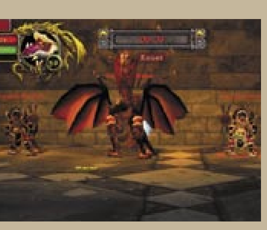
6. GYTH Im Stadion muss man erst Gyth vernichten, um sich dann seinem Reiter zu widmen.



7. DIE BESTIE Ein schwieriger Gegner, der manchmal ein besonderes Kürschnermesser droppt.



7. FINKLE EINHORN Erst nach dem Tod der Bestie erscheint manchmal dieser Questgeber.



9. GENERAL DRAKKISATH Der Endboss der Instanz umgibt sich mit zwei gefährlichen Wachen.

Benutzen Sie den Blackrock-Altar, um die Feuerwache Glutseher zu befreien.

Dragonspirehalle

In den sieben Seitenkammern müssen Sie alle Gegner töten und so die am Boden brennenden Flammen löschen, damit sich die verschlossene Tür öffnet.

Seltener Spawn: Jed Runewatcher

Halle der Bindung

Goraluk Anvilcrack

Halle der Blackhand

Springen Sie einfach hinunter in das Stadion. Es folgen mehrere Gegnerwellen. Erst danach öffnet sich die Tür. Greifen Sie nicht die Feinde auf den Tribünen an!

Stadion von Blackrock

Hier befindet sich das Portal zu dem Pechschwingenhort.

Die Bestie kann Furcht sprechen, weshalb sich Ihre Gruppe nicht an dem Durchgang mit den Flammen und somit in Gegnernähe aufhalten sollte.

Manchmal erscheint der NPC Finkle Einhorn, nachdem man die Bestie erledigt hat.

Von der Bestie kann man ein Messer mit +5 auf Kürschnerei erhalten und bei einem hohen Skill kann man ihr manchmal eine wertvolle Haut abziehen.

Awbee

Gehen Sie nicht direkt an der Tür vorbei. Positionieren Sie sich hier und locken Sie die Gegner einzeln aus dem Raum heraus.

Der Krähenhorst

Der Endboss der Instanz, General Drakkisath.

Spitzenthron

Der Schmelzofen

Die Feinde im Schmelzofen sind stark gepanzert, setzen Sie deshalb besser Magie gegen sie ein.

Treten Sie in diesem Raum nicht auf die Eier, sonst schlüpfen die Drachenwelpen.

Die Darkstone-Tafel für die gleichnamige Quest befindet sich hier vor dem Kopf eines kleinen Plateaus.

Um den Zwischenboss Solakar Flamewreath zu beschwören, müssen Sie hier einen Pylon aktivieren. Anschließend werden Sie von mehreren Wellen attackiert, bis Solakar endlich selbst auftaucht.

Locken Sie die Gegner aus dem Raum mit dem Endboss über diese Brücke. Vorsicht: Kämpfen Sie niemals auf der Brücke, sondern immer im Raum rechts davon.

Sie brauchen mindestens einen Magier (und seinen Verwandeln-Zauber), um in diesem Raum die einzelnen Gegnergruppen besiegen zu können.

- WIPE-GEFAHR!
- TÜR
- INSTANZ-PORTAL

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65 °C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/-DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/-DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. PC IM FLUGZEUG
Gefahr durch Erschütterungen

Übersteht ein PC die Kälte im Frachtraum eines Flugzeugs? Ich habe nämlich vor, für ein halbes Jahr nach Spanien zu ziehen und würde meinen Computer gern mitnehmen.

JAKOB LANGE

PC Games: In einer Flughöhe von 10.000 Metern kann es im Frachtraum eines Flugzeugs sehr kalt werden. Doch die eigentliche Gefahr entsteht nicht aufgrund der Kälte, sondern durch den Transport und die damit verbundenen Erschütterungen. Das Personal geht beim Beladen eines Flugzeugs mit dem Gepäck nicht immer zimperlich um. Gerade erschütterungsempfindliche Komponenten wie eine Festplatte sollten Sie daher lieber im Handgepäck mitnehmen. Es ist auch ratsam, den CPU-Kühler und eventuell Grafikkarten mit großen Kühllösungen (beispielsweise Zalman-Heatpipe) vor dem Transport abzumontieren.

2. LÜFTERSTEUERUNG
VGA-Lüfter per Software steuern

Sie haben eine Grafikkarte von Sparkle getestet, die ich zufällig auch habe. Ein Redakteur empfiehlt die Karte mit folgendem Kommentar: „Die hohe Lautheit von 3,1 Sone lässt sich recht leicht mit einer Software-Lüftersteuerung bekämpfen." Nun würde ich gern wissen, mit welchem Programm man den Lüfter steuern kann und wie die optimalen Einstellungen aussehen.

ALBERTO SILVEIRA

PC Games: Mit dem Riva-Tuner 2.0 RC 15.7 lässt sich der Lüfter bei vielen Grafikkarten steuern. Klicken Sie dazu unter „Driver settings" auf den Punkt „Customize" und wählen Sie das erste Symbol aus. Nun wechseln Sie zur Registerkarte „Fan". Dort regeln Sie die Lüfterspannung im 2D-, Low-Power-3D- und im Performance-3D-Betrieb. Wie weit Sie Ihren Lüfter herunterdrehen, müssen Sie jedoch selbst entscheiden, da dies von den individuellen Temperaturverhältnissen abhängt. Die entstehenden Temperaturen können Sie ebenfalls mit dem Riva-Tuner überwachen. Dabei nutzen Sie den Hardware-Monitor. Diesen starten Sie, indem Sie unter „Target Adapter" den Punkt „Customize" auswählen und auf das Symbol „Hardware monitoring" klicken.

3. IST AGP TOT?
Geforce7 nur für PCI-Express

In Ihrer Grafikkarten-Marktübersicht konnte ich mit Erstaunen feststellen, dass es die neuen Nvidia-Grafikkarten (Geforce 7800 GTX und Geforce 7800 GT) nur für PCI-Express gibt. Erscheinen Geforce7-Karten demnächst auch noch für AGP? Und wie ist die Situation bei den kommenden Grafikkarten von Ati?

DUSTIN BECKER

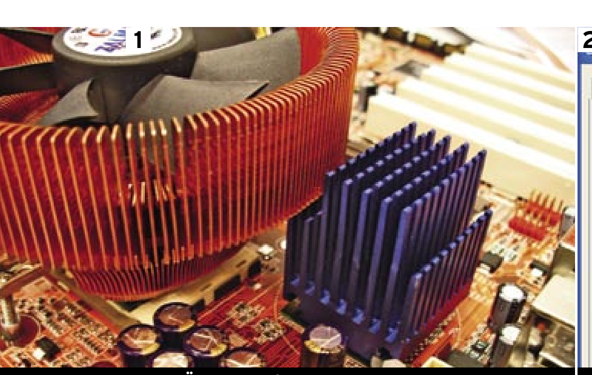
PC Games: So wie es derzeit ausschaut, hat Nvidia keine konkreten Pläne, Grafikkarten der Geforce7-Reihe in nächster Zeit auch als AGP-Modell anzubieten. Technisch möglich wäre es mit dem bereits genutzten Brückenchip jedoch. Was Ati angeht, so haben auch diese Karten eine Brücke (Rialto), um PCI-Express-Chips für AGP fit zu machen. Hier handelt es sich vermutlich eher um eine Kostenfrage, da jeder zusätzliche Chip die Karten teurer machen würde. Auch bei den zukünftigen High-End-Modellen von Ati gehen wir davon aus, dass diese lediglich für PCI-Express erscheinen.

4. RECHNER BOOTET NICHT
Registry beschädigt

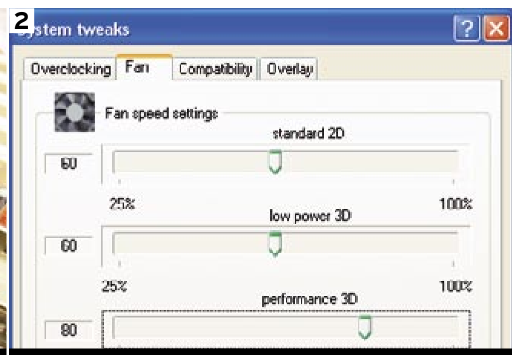
Ich habe da ein Problem mit dem Programm Registry Optimierer. Nach der Installation habe ich gleich die fehlerhaften Einträge in meiner Registry entfernt. Nun fährt mein Computer nur noch bis zum Startbildschirm hoch. Können Sie mir einen Tipp geben, wie ich meinen Computer wieder in Gang bekomme, ohne dass ich Windows neu aufspielen muss?

PAUL GRAF

PC Games: Registry Optimierer legt vor jedem Reinigungsvorgang ein Backup an. Starten Sie



1 **CPU-KÜHLER** Große CPU-Kühler sollten Sie vor einem Transport immer abmontieren.



2 **RIVA-TUNER** Die neue Version des Riva-Tuners verfügt über eine sehr gute Software-Lüftersteuerung.



3 **7800 GT** Aktuelle High-End-Grafikkarten von Nvidia gibt es voraussichtlich nur noch für PCI-Express.

Problem des Monats

Hardware-Anforderungen von F.E.A.R.

Ich habe mir das Spiel ***F.E.A.R.*** *von der PC-Games-Heft-DVD angeschaut und musste feststellen, dass die Ladezeiten sehr lange dauern und das Spiel stark ruckelt. Es ist also an der Zeit, dass ich meinen PC (Pentium 4 2,53 GHz, Asus P4B533, 512 MByte RAM, 6800 GT) aufrüste. Mein Mainboard unterstützt nur AGP 4x. Sollte ich mir also ein neues Mainboard kaufen und reicht mein Prozessor noch aus?*

RENE

Damit Sie **F.E.A.R.** mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 flüssig spielen können, benötigen Sie einen Prozessor mit mindestens 3,0 GHz (Intel) sowie 1.024 MByte RAM. Eventuell lohnt es sich in Ihrem Fall, gleich zu einem neuen Mainboard und Prozessor zu greifen, zumal das neue Board dann auch AGP 8x unterstützen würde. Auch am Speicher sollte man nicht sparen. 1.024 MByte RAM sind mittlerweile Pflicht, noch besser sind 1.536 MByte RAM. Wollen Sie die Grafikkarte nicht tauschen, können wir Ihnen zum Beispiel das Nforce3-Ultra-Mainboard MSI K8N Neo2 Platinum mit AGP für den Athlon 64 (Sockel 939) empfehlen. Das Mainboard haben wir mit der Note 1,96 bewertet und der Preis liegt aktuell bei rund 100 Euro. Wenn Sie diese Platine dann noch mit einem Athlon 64 3500+ (Preis: ca. 190 Euro) sowie mehr Speicher bestücken, sind Sie für **F.E.A.R.** gut gerüstet. Ihre Geforce 6800 GT können Sie dagegen noch behalten, sofern Sie nicht AA/AF aktivieren möchten.



F.E.A.R. Neben einer schnellen Grafikkarte sind für den 3D-Shooter F.E.A.R. auch ein schneller Prozessor und mindestens 1.024 MByte RAM Pflicht.

Windows im abgesicherten Modus (während des Bootens „F8“ drücken und „Abgesicherter Modus“ auswählen). Öffnen Sie dann mit dem Explorer den Pfad „C:\Programme\Software4u\Registry Optimierer\Backup“ und klicken Sie die entsprechende REG-Datei doppelt an. Im Dialogfeld wählen Sie „Ja“ und klicken anschließend auf „OK“. Nach einem Neustart sollte Windows wieder wie gewohnt hochfahren.

5. WELCHE WASSERKÜHLUNG?
Beste Lösung für Einsteiger gesucht

Ich habe eine Frage zum Thema Wasserkühlung, da mich diese Kühlmethode durchaus reizen würde. Da ich nicht besonders viel von Wasserkühlungen und den damit verbundenen Umbaumaßnahmen verstehe, wollte ich Sie fragen, welches die beste Lösung für Einsteiger wie mich wäre. Nur ein fertiges Wasserkühlungsgehäuse kommt für mich nicht infrage, da ich ein Sunbeam-Transformer-Case besitze und dieses auch noch behalten möchte.

KARL EMMERT-FEES

PC Games: Momentan würde der PC-Doktor auf die Produkte von Innovatek, Alphacool oder Aqua-Computer zurückgreifen. Diese Anbieter haben optimal aufeinander abgestimmte Komponenten im Angebot. Als besonders empfehlenswert für Einsteiger gelten die Produkte von Innovatek. Allerdings haben diese Teile natürlich auch ihren Preis. Auf der Webseite der jeweiligen Hersteller können Sie sich ausführlich über die Produkte informieren oder Sie ziehen unsere Tests zurate.

6. AGP-SCHNÄPPCHEN
Grafikkarten-Preise falsch?

Ich habe Ihren Grafikkartentest gelesen und da ich sowieso schon länger auf der Suche nach einer AGP-Grafikkarte bin, wollte ich bei der Asus V9999GT für 179 Euro zuschlagen. Ich kann allerdings keinen Anbieter finden, bei dem die Karte für unter 200 Euro verfügbar ist.

FABIAN BLOCHER

PC Games: Mit drastischen Preisaktionen versuchen momentan viele Anbieter, ihre Lager zu räumen. Gerade nach dem Launch der neuen Grafikkarten-Generation von Nvidia wurde der Markt stark durchgerüttelt. Die Asus-Karte war sicherlich nicht das letzte Schnäppchen-Angebot. Halten Sie also in den nächsten Wochen die Augen offen und greifen Sie bei einem guten Angebot sofort zu, da kaum noch neue AGP-Karten hergestellt werden und die verbleibenden zur Neige gehen. Gleichzeitig ist auch Vorsicht geboten, da viele AGP-Restbestände, wie die Geforce 6600 GT oder Geforce 6800 Ultra, teilweise zu überhöhten Preisen angeboten werden.

7. CHIPSATZKÜHLER
Richtige Befestigung für Kühler

Ich habe mich aufgrund eines Testberichts für das Asus-Mainboard A8N-SLI Premium entschieden. Im Testbericht wird die hohe Chipsatz-Temperatur bemängelt. Nun spiele ich mit dem Gedanken, das Wärmeleitpad auf dem Chipsatz durch hochwertige Paste zu ersetzen, um eventuell die Kühlleistung zu verbessern. Aufgrund der Befestigung des Kühlkörpers mit zwei Kunststoffstiften und Federn bin ich skeptisch, ob die Konstruktion für den Einsatz von Wärmeleitpaste geeignet ist.

PETER MENGE

PC Games: Achten Sie darauf, dass die kleinen „Füßchen“ nach dem Durchstecken gespreizt sind. Beim Umbau drücken Sie diese am besten mit einer Nadel noch mal zusätzlich auseinander, um auf Nummer sicher zu gehen. Alternativ kaufen Sie Nylonschrauben mit Muttern aus dem Baumarkt – die halten bombenfest!



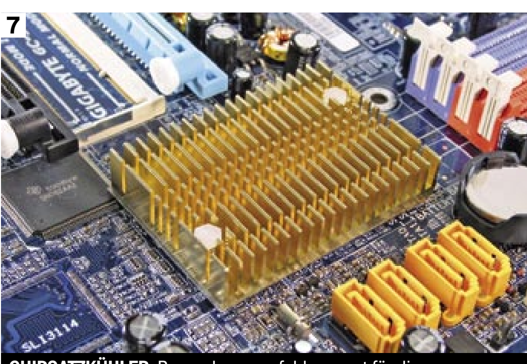
5

INNOVATEK Sets von Innovatek sind auch für Einsteiger empfehlenswert, aber teuer.



6

ASUS V9999GT Mit drastischen Preisaktionen verkaufen einige Anbieter alte AGP-Restbestände. Schnelles Zugreifen lohnt sich.



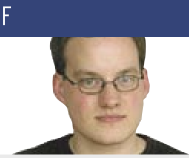
7

CHIPSATZKÜHLER Besonders empfehlenswert für die Befestigung von Chipsatzkühlern sind Nylonschrauben.

HARDWARE

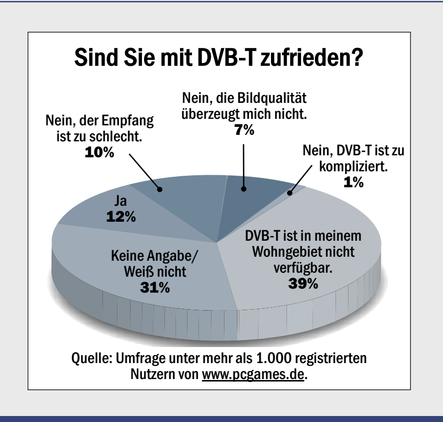
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Ich stellte mich der Herausforderung DVB-T-Aufnahme am PC."

Es klingt wie ein wahr gewordener Traum für Serien-Fans wie mich: Dank DVB-T landet das Fernsehprogramm als MPEG2-Stream auf dem PC. Ausgestattet mit einem DVB-T-Empfänger, mittelmäßigen Kenntnissen über Videoformate und einer (zugegeben) naiven Portion Optimismus, stellte ich mich der Herausforderung DVB-T-Aufnahme am PC. Den Rechner per BIOS-Timer starten, meine Lieblingsserie Scrubs aufnehmen, Werbung entfernen, archivieren – soweit die Theorie. Gleich beim ersten Testlauf musste ich jedoch feststellen, dass der plakative Slogan „Überall Fernsehen" nicht für mein Wohnzimmer gilt. Die nächste Hürde: Virtualdub, das Videobearbeitungsprogramm meines Vertrauens, weigert sich, die aufgenommenen MPEG2-Dateien zu lesen. Zahllose Versuche mit Konvertierungstools, haufenweise kreative Fehlermeldungen und etliche graue Haare später bin ich jedoch sicher, dass sich der wochenlange Aufwand gelohnt hat. Schließlich läuft Scrubs noch für rund eine Woche auf Pro Sieben ...



Quelle: Umfrage unter mehr als 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

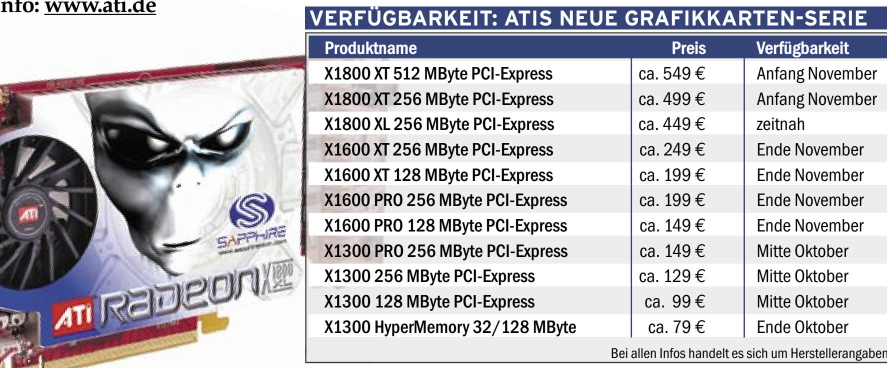
0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

RADEON X1800, X1600, X1300

Neue Ati-Karten: Preise und Verfügbarkeit

Nach unzähligen Gerüchten und ebenso vielen verschobenen Veröffentlichungsterminen hat Ati diesen Monat seine neue Grafikchip-Familie der Fachpresse präsentiert und erste Muster zur Verfügung gestellt. Einen Test der Vorserien-Platinen von Radeon X1800 (R520), X1600 und X1300 finden Sie auf Seite 190. Nach der Produktvorstellung werben natürlich auch Board-Partner wie Sapphire oder Gecube mit eigenen Modellen und verraten Details über den Endkundenpreis sowie die Verfügbarkeit. Als erstes soll die zweitschnellste Variante Radeon X1800 XL mit 256 MByte für 449 Euro anlanden. Erste Online-Versender kündigen die Version jedoch schon ab 410 Euro an. Das Topmodell X1800 XT folgt laut Sapphire Anfang November und kostet 499 Euro (256 MByte) respektive 549 Euro (512 MByte). Ende November soll die Radeon X1600 in den Händlerregalen liegen. Die kleinste Variante Radeon X1300 ist hingegen noch für diesen Monat geplant. Zudem soll es für alle Karten Crossfire-Varianten geben, mit denen Sie zwei Grafikplatinen gleichzeitig nutzen. Ein Erscheinungstermin der so genannten Master-Karten steht jedoch noch nicht fest.
Info: www.ati.de



VERFÜGBARKEIT: ATIS NEUE GRAFIKKARTEN-SERIE

Produktname	Preis	Verfügbarkeit
X1800 XT 512 MByte PCI-Express	ca. 549 €	Anfang November
X1800 XT 256 MByte PCI-Express	ca. 499 €	Anfang November
X1800 XL 256 MByte PCI-Express	ca. 449 €	zeitnah
X1600 XT 256 MByte PCI-Express	ca. 249 €	Ende November
X1600 XT 128 MByte PCI-Express	ca. 199 €	Ende November
X1600 PRO 256 MByte PCI-Express	ca. 199 €	Ende November
X1600 PRO 128 MByte PCI-Express	ca. 149 €	Ende November
X1300 PRO 256 MByte PCI-Express	ca. 149 €	Mitte Oktober
X1300 256 MByte PCI-Express	ca. 129 €	Mitte Oktober
X1300 128 MByte PCI-Express	ca. 99 €	Mitte Oktober
X1300 HyperMemory 32/128 MByte	ca. 79 €	Ende Oktober

Bei allen Infos handelt es sich um Herstellerangaben.

RADEON X800 GTO

Neuer Radeon-X800-Grafikchip

Die Radeon X800 GT ist erst einen Monat alt, da bekommt die X800-Familie bereits weiteren Zuwachs: Die neue GTO-Variante verfügt über zwölf Pixel-Shader-Einheiten sowie ein 256 Bit breites Speicherinterface und ähnelt damit der älteren X800 Pro. Allerdings taktet der Grafikchip mit 400 MHz, der Speichertakt liegt bei 350 MHz DDR (128-MByte-Version) respektive 490 MHz DDR (256-MByte-Version). Damit ist zumindest die mit 256 MByte ausgetattete Variante ein wenig schneller als die Radeon X800 Pro. Sapphire bietet gleich drei individuelle GTO-Karten an: Die Fireblade-Edition ist dank 1,6-Nanosekunden-RAM für Übertakter gedacht, die Ultimate-Edition verfügt hingegen über eine Heatpipe-Kühlung (siehe Bild).
Info: www.ati.de

DUAL GEFORCE 7800 GT

Asus: Karte mit zwei 7800 GT

Bereits auf der Cebit 2005 zeigte Asus eine Grafikkarte mit zwei 6800-GT-Chips. Die Karte schaffte es jedoch nie in den Handel. Stattdessen legt Asus mit einer Dual-7800-GT nach. Die limitierte Nobelkarte soll nur 2.000 Mal produziert werden und rund 1.000 Euro kosten – mehr als zwei gewöhnliche 7800-GT-Modelle zusammen. Zudem hat die EN7800GT Dual eine zusätzliche Stromversorgung und Sie können sogar zwei entsprechende Doppel-Chipkarten im SLI-Modus verwenden.
Info: www.asuscom.de

PRESLER, 975X

Neue Intel-CPUs und Chipsätze

Intel will nach jüngsten Informationen zu Beginn des kommenden Jahres erste Prozessoren in 65-Nanometer-Technik ausliefern. Aktuelle Pentium-4-Modelle mit Prescott-Kern werden dann durch Modelle mit Presler-Kern ersetzt. Die Cachegröße soll von zwei auf vier MByte steigen. Daneben plant Intel einen neuen Pentium Extreme Edition, der aber eine Hauptplatine mit dem ebenfalls neuen 975X-Chipsatz voraussetzt. Zudem sollen Mainboards sollen sowohl Nvidias SLI als auch die Crossfire-Technik von Ati unterstützen. Die Prozessoren sind die letzten Pentium-Modelle mit Netburst-Architektur. Deren Nachfolger sollen ab Mitte 2006 auf einem völlig neuen Baustil basieren.
Info: www.nvidia.de

NFORCE 410/430

Nforce4 mit integrierter Grafik

Erstmals bringt Nvidia Nforce4-Chipsätze für AMD-CPUs, die in North- und Southbridge unterteilt sind. Mainboard-Hersteller können dabei aus jeweils zwei Varianten wählen und diese kombinieren: Das günstige Southbridge-Modell ist die Nforce 410 MCP mit zwei SATA-Anschlüssen und 100-Mbit-LAN. Die teurere Variante Nforce 430 MCP bietet vier SATA-Ports, Gigabit-LAN und eine Hardware-Firewall. Die Northbridge samt Onboard-Grafik wird in der schwächeren Variante als Geforce 6100 angeboten (425 MHz). Die schnellere Geforce 6150 arbeitet hingegen mit 475 MHz und hat einen TV-Encoder sowie HD-Videounterstützung. Beide Chips verfügen über SM3.0-Funktionalität, zwei Pixelpipelines und einen Vertex-Shader. SLI-Unterstützung fehlt beiden Versionen.
Info: www.nvidia.de

GEFORCE GO 7800

Geforce 7800 GTX für Notebooks

Nvidia setzt den aktuellen Top-Grafikchip für Spieler-Notebooks um: Die Geforce Go 7800 verfügt wie die Desktop-Variante über 24 Pixel-Shader-Einheiten und 400 MHz Chip- sowie 550 MHz DDR Speichertakt. Das RAM wird per 256-Bit-Interface angebunden. Laut Hersteller ist die Go 7800 Pin-kompatibel zur Go 6800 Ultra. Im Gegensatz zum Vorgänger verfügt das neue Modell über ein verbessertes Strom-Management (Powermizer 6.0) sowie Transperency Anti-Aliasing und soll bei Spielen teils die doppelte Leistung erreichen. Notebooks mit Geforce Go 7800 GTX kommen etwa von Dell oder Cyber-System. Ati will mit einer Mobile-Variante der kommenden Radeon-Generation kontern.
Info: www.nvidia.de

Ati präsentiert Avivo

Mit dem überfälligen High-End-Chip R520 will Ati durch neue Technik die Qualität und Geschwindigkeit von Videos am PC steigern. Avivo umfasst sinnvolle Neuerungen wie durchgängig zehn Bit Farbtiefe bei RGB, was zusammen mit diversen Kamm- und Rauschfiltern sowie De-Interlacing-Verfahren zu einer höheren Farbtreue führen soll. Hinzu kommt Hardware-unterstützte Videokompression.
Info: www.ati.de

Neue Grafikkarten-Treiber von Ati und Nvidia

Bei der Forceware 80 verwendet Nvidia erstmals eine neue, nicht .NET-basierende Benutzeroberfläche. Zudem sollen nun Karten von verschiedenen Herstellern und mit unterschiedlicher Speicherausstattung zusammenarbeiten. Notebook-Besitzer finden auf der Webseite von Nvidia einen speziell angepassten Treiber. Atis Catalyst 5.9 bietet weniger Innovationen. Dafür werden Bugs behoben, die Videoqualität verbessert und das Catalyst Control Center soll merklich schneller reagieren.
Infos: www.nvidia.de | www.ati.de

Opera: Kostenloser Browser

Opera entfernt Werbebanner und Lizenzgebühr. Damit wird der Browser zur Freeware und Sie können ihn ab sofort kostenlos herunterladen.
Info: www.opera.com

Kabellose 5.1-Boxen

Bei Logitechs Z-5450 werden die Soundsignale per Funk zu den hinteren Lautsprechern übertragen. Diese sind lediglich an eine Steckdose anzuschließen. Das Komplettsystem für rund 400 Euro besitzt eine THX-Zertifizierung und soll eine RMS-Leistung von 315 Watt erreichen. Für etwa 100 Euro weniger bekommen Sie die kabelgebundene Version mit gleichen Leistungsdaten.
Info: www.logitech.de

Günstige TFT-Monitore

Viewsonic bringt mit den Modellen VA702, VA712, VA902 sowie VA912 günstige LCD-Displays. Die Reaktionszeiten liegen zwischen 8 und 20 Millisekunden. Der VA702 kostet 230 Euro, der VA902 280 Euro. VA712 und VA912 sind noch nicht verfügbar.
Info: www.viewsconic.de

Neue Laser-Mäuse

Von Microsoft kommen die Laser Mouse 6000, die Laser Mouse 6000 Wireless sowie mehrere Notebook-Varianten. Logitechs Notebook-Maus V400 verfügt sogar über ein Doppel-Laser-Abtastsystem. Die LX7 übermittelt Daten per Bluetooth und soll laut Logitech besonders energiesparend sein. Kurios: Die neue Optical Skype Mouse von Typhoon besitzt sogar ein eingebautes Mikrofon.
Infos: www.microsoft.de
www.logitech.de
www.typhoon.de



Was bedeutet ...

Dpi
Die Dpi-Zahl gibt an, wie viele Oberflächendetails pro Zoll des Untergrunds die Maus verarbeitet.

Latenz
Besonders alte Funkmäuse hatten mit einer hohen Zeitverzögerung (Latenz) bei Spielen zu kämpfen.

Abtastung
Bei modernen Mäusen werden die Bewegungen der Maus mit einer Kamera (LED) und einem Lasersensor (Laser) aufgenommen.

Wireless
Wireless-Mäuse haben kein Kabel mehr, sondern nutzen einen Funkempfänger oder Induktionstechnologie.

Neue Zockermäuse

Für Spieler ist die Maus quasi der verlängerte Arm. Präzision ist wichtig, doch was ist mit Dpi-Umschaltung, justierbaren Gewichten, Laserabtastung? PC Games klärt auf.

Was nutzt die teuerste Maus, wenn man nach zehn Minuten Zocken vor lauter Krämpfen im Handgelenk kein Scheunentor mehr trifft? Wie soll man sich in Multiplayer-Partien behaupten, wenn sich die Maus zwar wie eine zweite Haut anfühlt, die Mitspieler aber aufgrund unpräziser Mausbewegungen denken, man spiele noch mit der Tastatur?

Eine ergonomisch durchdachte und gleichzeitig präzise Maus muss also her. Das bietet der Markt zurzeit im Überfluss – wenn man den Werbeversprechen der Hersteller Glauben schenkt. Mäuse unterscheiden sich dabei nicht mehr nur deutlich durch das Design, sondern auch durch die Technik im Inneren. Neben der mittlerweile etablierten LED-Technik ohne Kugel gibt es seit neuestem die Laserabtastung, welche laut Hersteller noch mehr Genauigkeit verspricht. Darüber hinaus muss sich der Kunde mit den verschiedenen maximal möglichen Dpi-Auflösungen der Mäuse auseinander setzen.

Bei unseren Tests ist die Ergonomie eines der wichtigsten Wertungskriterien. Darunter fassen wir neben dem Design auch die Positionierung der Knöpfe zusammen. Eine schlechte Ergonomie führt zu Ermüdungserscheinungen in der Hand. Kein Problem, wenn Sie nur 20 Minuten am Stück spielen – aber eine Qual, wenn eine längere Spielesession oder LAN-Party auf dem Programm steht. Schlecht positionierte Knöpfe führen darüber hinaus auf Dauer zu Schmerzen in den Fingergelenken.

Ein weiteres wichtiges Kriterium ist die Leistung. Diese setzt sich aus der Bedienbarkeit (und Genauigkeit) der Knöpfe und aus der Umsetzung Ihrer Handbewegung sowie der daraus resultierenden Bewegung der Maus/Spielfigur auf dem Monitor zusammen. Bei schlechter Umsetzung der Handbewegung sinkt Ihre Treffergenauigkeit. Ein schlechtes Ansprechverhalten und hoher Gegendruck der Knöpfe verschlechtert Ihr Schuss-Timing oder hat durch den hohen Kraftaufwand auch Einfluss auf die Zielgenauigkeit.

Um aus diesen und vielen anderen Testkriterien ein genaues Bild zu gewinnen, haben wir in unzähligen Spielesessions die Erfahrungen der gesamten Redaktion genutzt. Neben **World of Warcraft** und **Battlefield 2** haben wir uns auch an dem neuen Strategie-Epos **Age of Empires 3** und am Shooter-Evergreen **Counter-Strike Source** versucht.

Bevor Sie sich auf Basis unserer Tests eine Spielemaus kaufen, sollten Sie folgenden wichtigen Grundsatz verinnerlichen: Auch wenn eine Maus noch so gut, präzise und ergonomisch ist – gefällt sie Ihnen beim Probespiel nicht, wählen Sie besser eine Alternative.

Razer Diamondback

Präzise Zockermaus mit LED-Technik. ▮ Ebenso wie bei der Copperhead sind die Präzision und das Ansprechverhalten der Diamondback voll spieletauglich, allerdings hat die Maus mit 1.600 Dpi eine nicht ganz so hohe Auflösung wie ihr großer Bruder. Die Seitentasten sind hingegen nicht ganz so schlecht zu erreichen wie bei der Copperhead – optimal ist die Platzierung dennoch nicht. Fazit: Für 40 Euro bekommen Sie eine genaue Maus samt guter Software, aber mit Schwächen bei den Zusatztasten.

Raptor-Gaming M2

Präzision mit Detailschwächen. ▮ Beachtliche 2.400 Dpi, eine Dpi-Umschaltung, ein Vier-Wege-Scrollrad und Justiergewichte bietet Raptor-Gaming mit der M2. Von der technischen Seite gibt es an der Maus nichts auszusetzen, dank der hohen Präzision bleiben Sie selbst im größten Schlachtgetümmel Herr der Lage. Doch die Dpi-Umschaltung ist völlig missglückt: Man kann nicht hin- und her-, sondern nur durch die verschiedenen Auflösungen schalten. Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Auflage für den kleinen Finger. Sie sollten vorher unbedingt ein Probespiel machen, da einige unserer Tester mit dieser Ablage nicht spielen konnten. Fazit: Für 35 Euro ist die M2 ein faires Angebot, auch wenn es Schwächen im Detail gibt.

Logitech G5

Der Ausstattungsgigant. ▮ Neben einer dreistufigen Dpi-Umschaltung über zwei Knöpfe direkt am Mausrad bietet Logitech mit dieser Lasermaus die Möglichkeit, das Gesamtgewicht der Maus zwischen 126 und 158 Gramm zu justieren. Um die Charakteristik der Maus nachhaltig zu ändern, sind die Gewichtsunterschiede allerdings zu gering. Die Dpi-Knöpfe liegen im Gegensatz zur MX 518 direkt hintereinander – ein Rückschritt. In Sachen Ergonomie und Präzision ist die Maus aber über jeden Zweifel erhaben, alle Knöpfe sind gut erreichbar, mit der G5 ist ermüdungsfreies Spielen möglich. In der Theorie ist die LED-Anzeige auf der Maus für die eingestellte Dpi-Zahl eine gute Idee, in der Praxis ist sie allerdings schlecht ablesbar. Negativ: Weder auf der Icemat noch auf dem Hartgummi-MTW-Pad lief die G5 korrekt. Fazit: Viele Zusatzfeatures auf Kosten der verfügbaren Knöpfe – im Vergleich zur MX 518 bietet die G5 „nur“ sechs Tasten und ist mit 55 Euro relativ teuer.

Logitech MX 510

Low-Cost-Klassiker. ▮ Äußerlich gleichen sich die MX 518 und MX 510 wie ein Ei dem anderen, beide haben die gleiche sehr gute Ergonomie und Tastenpositionierung. Die MX 510 ist mit 120 Gramm etwas schwerer als ihr großer Bruder. Bei der MX 510 verzichtet man allerdings auf die Dpi-Umschaltung, die maximale Auflösung beträgt 800 Dpi. Spieler, die Genauigkeit bei extremen Mausgeschwindigkeiten benötigen, greifen zu anderen Mäusen. Dennoch ist die Maus fast für jeden Spieleeinsatz geeignet und überzeugt durch Präzision und Genauigkeit. Positiv: Die Positionierung der acht Tasten ist wohldurchdacht. Fazit: Die MX 510 ist für den Preis von 25 Euro ein faires Angebot, dessen maximale Auflösung bei 800 Dpi liegt.

Trust Predator (GM-4200)

Günstige Dpi-Alternative. ▮ Mit 90 Gramm ist die Predator sehr leicht, wirkt aber dennoch im Handling nicht „nervös“. Über einen gut erreichbaren Knopf hinter dem Mausrad kann die Auflösung zwischen 800 und 1.600 dpi gewechselt werden. Die drei Zusatztasten sind zwar besser erreichbar als bei den Modellen von Razer, aber dennoch nicht perfekt angeordnet. Trotz der Schwächen in der Ergonomie (zum Beispiel bei den Zusatztasten) ist die Technik solide und für den Spieleinsatz geeignet. Fazit: Für 25 Euro ist diese Maus eine Alternative zur MX 510, allerdings nicht ganz so ausgereift.

Hama S1 Gaming Mouse

Günstiges Fliegengewicht. ▮ Mit 80 Gramm ist die S1 eines der leichtesten Geräte im Testfeld. Erfreulicherweise verhält sich die Maus im Spielbetrieb keinesfalls unruhig, ist aber für Anwender, die bisher schwere Mäuse wie die MX 510 genutzt haben, gewöhnungsbedürftig. Vom Design her orientiert sich die Maus an den ersten Razer-Modellen: Breite Hauptknöpfe mit geringem Gegengewicht erfordern vom Anwender viel Feingefühl. Im Spieleinsatz schlägt sich die Maus gut, allerdings sind die beiden Seitenknöpfe nicht optimal positioniert und der Druckpunkt ist ungenau. Positiv: Das Scrollrad samt Knopf ist sehr gut gelungen, doch um eine Spur zu hoch positioniert. Fazit: Wenn Sie eine Maus für 30 Euro suchen und selten Seitenknöpfe benutzen, ist die S1 eine echte Alternative zur etablierten Gaming-Mausriege.

Microsoft Laser Mouse 6000

Die Symbiose aus Office- und Gaming-Maus. ▮ Technisch ist die 6000er dank Lasertechnik auf der Höhe der Zeit: Das Ansprechverhalten ist exakt und mit maximal 1.000 Dpi ist sie selbst für hohe Ge-

Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Mauskauf beachten:

Wie viel Dpi brauche ich?
Theoretisch gilt: Je höher die Abtastqualität, desto genauer die Mausbewegung. Wir empfehlen eine Abtastrate von 800 Dpi. 1.600 Dpi sehen zwar auf dem Papier besser aus, den Unterschied zwischen 800 und 1.600 dpi nimmt aber nicht jeder Spieler wahr.

Wireless- oder Kabelmaus?
Auch wenn aktuelle Wireless-Mäuse vom Schlag einer MX 1000 voll spieletauglich sind und geringe Latenzen bieten: Zocker sollten aufgrund der Ausfallsicherheit (bei zu wenig Energie) und dem höheren Gewicht einer Wireless-Maus zu einem kabelgebundenen Modell greifen.

Scrollrad
Wenn Sie beispielsweise die Waffenwechsel mit dem Scrollrad vornehmen, ist ein sehr präzises und definiertes „Umspringen“ wichtig. Ansonsten treffen Sie vielleicht genau die Mitte zweier Schaltpunkte und wechseln mitten im Kampf ungewollt die Waffe.

Laser gegen LED – was ist besser?



Die G5 von Logitech ist eine der ersten Mäuse, die statt einer LED einen Laser als Lichtquelle verwendet. Dieser ermöglicht laut Hersteller eine 20-mal höhere Auflösung als die LED-Methode. In der Praxis zeigte sich aber, dass die G5 mit halbdurchsichtigen und schwarzen Pads Probleme hat und die Bewegungen der Maus nicht mehr einwandfrei aufgenommen werden. Ein echter Vorteil des Lasers ist hingegen der geringere Stromverbrauch – der Akku einer Wireless-Maus mit Laser hält länger als der Akku einer Maus mit LED. Ein rein theoretischer Vorteil der G5 mit Fast-RF-Technologie ist die maximale Auslastung des USB-Ports mit 125 Informationen pro Sekunde, die an den PC weitergegeben werden. Dieser theoretische Wert ist zwar höher als bei herkömmlichen Mäusen, in der Praxis aber weder spür- noch messbar.

Dpi-Umschaltung am Beispiel der G5



Mittels zweier Knöpfe in der Nähe des Mausrads kann bei der G5 die Dpi-Einstellung zwischen 400, 800 und 2.000 während eines Spiels eingestellt werden. Diese Funktion ist hardwareseitig in die Maus implementiert, ein Spezialtreiber ist nicht nötig. Sinnvoll ist diese Technik beispielsweise in **Battlefield 2**: Als Fußsoldat müssen Sie schnell die Blickrichtung ändern können, um Feinde schon frühzeitig erkennen zu können. Hier benötigen Sie eine hohe Dpi-Auflösung. Als Scharfschütze sind oft weit entfernte Ziele zu treffen und Sie bewegen das Fadenkreuz nur um wenige Millimeter. Mit der G5 schalten Sie daher per Knopfdruck die Dpi-Abtastung herunter und können das Fadenkreuz sehr genau und gezielt bewegen. Selbst Freistellarbeiten mit Photoshop gestalten sich auf diese Weise einfacher.

Typberatung: Mäuse

Produktempfehlungen der Redakteure unseres Schwestermagazins PC Games Hardware



Thilo Bayer
Chefredakteur
Bereich
Grafikkarten

- Arbeitet viel mit Photoshop
- Braucht eine schnelle und präzise Maus für Shooter

Fazit: Die MX 510 ist günstig und bietet sehr gute Ergonomie und Präzision. Auf Zusatzfeatures wie Dpi-Umschaltung oder Gewichte kann ich getrost verzichten. Besonders bei Strategiespielen schätze ich die gute Genauigkeit.



Frank Stöwer
Redakteur
Bereich
Spiele

- Legt Wert auf Ergonomie
- Sucht eine Maus für den Spiele- und Office-Betrieb

Fazit: Da ich auch während der Arbeit spiele, brauche ich eine gute Maus, die für Office-und Spielbetrieb gleichermaßen geeignet ist. Die Microsoft 6000 Laser ist daher für mich trotz der schlecht positionierten Zusatztasten optimal.

Lars Craemer
Redakteur
Bereich
Infrastruktur

- Legt Wert auf Ergonomie
- Nutzt die Maus privat oft für Shooter

Fazit: Besonders bei **Battlefield 2** hat sich die Dpi-Umschaltung der MX 518 bezahlt gemacht. Die optimale Ergonomie schont meine Hand auch bei längeren Spielesessions. Die Genauigkeit und Präzision ist ebenfalls perfekt.

Zusatzgewichte für persönliche Anpassung



Grundsätzlich sind Zusatzgewichte zur persönlichen Justierung der Maus eine gute Idee. Allerdings haben die Gewichtsunterschiede bei den bisher erhältlichen Mäusen mit dieser Technik (G5, M2) nur tendenziell einen Einfluss auf das Handling der Maus – ein 150 Gramm schweres Teil lässt sich eben nicht ohne weiteres auf 90 Gramm reduzieren. Die Umsetzungen bei Logitech und Raptor-Gaming sind hinsichtlich Positionierung und Justierung unterschiedlich und sicher noch ausbaufähig. Momentan sind Gewichte ein nettes Gimmick – nicht mehr. Der richtige Schritt in Richtung „personalisierten" Maus ist jedoch gemacht. Wir sind gespannt, was demnächst kommt.

schwindigkeiten ausgelegt. Die Ergonomie ist gut. Positiv: Sie ist für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Positionierung der beiden Zusatzknöpfe: Der Daumenknopf sitzt etwas zu weit vorn, sodass man zum Drücken kurzzeitig die Mauskontrolle aufgibt. Die rechte Taste drückt man dafür hin und wieder unbeabsichtigt mit dem Ringfinger. Fazit: Die Laser Mouse 6000 ist für jedes Einsatzgebiet geeignet und aufgrund des geringen Gewichts von 96 Gramm ermüdungsfrei nutzbar. Dafür erhält sie den Preis-Leistungs-Award.

Techsolo TM-50

Niedrigpreisalternative mit Abstrichen. ▮ Bei einer maximalen Auflösung von 800 Dpi schlägt sich die TM-50 erstaunlich gut in unserem erlesenen Testfeld. In allen Spielen ermöglicht sie sehr genaue und schnelle Aktionen. An Boden verliert die TM-50 allerdings bei der Ergonomie und den fehlenden Zusatztasten. Auch der Druckpunkt des Mausrads ist etwas ungenau. Für 16 Euro ist die Techsolo TM-50 eine Alternative für Sparfüchse.

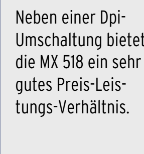
A4Tech Office 2Wheel

Kabellos dank Induktion. ▮ Die 2Wheel ist eine kabellose Maus, die gänzlich ohne Batterien funktioniert. Der Haken an der Sache: Es kann ausschließlich das mitgelieferte Mauspad benutzt werden. Und dieses Mauspad ist etwas zu hoch, dennoch ermöglicht die Maus/Pad-Kombination nicht zuletzt wegen des ergonomischen Nagers einen durchaus zufriedenstellenden Spielbetrieb. Negativ fält aber auf, dass das mittlere Scrollrad zwischen den beiden Hauptknöpfen zu hoch positioniert ist. Auch das zweite Scrollrad auf Daumenhöhe ist aufgrund der ungenauen Rasterung in Spielen zur Waffenwahl eher ungeeignet. Fazit: Die A4Tech Office 2Wheel ist eine kabellose Office-Maus, die auch für ein schnelles Spiel zwischendurch geeignet ist.

EMPFEHLUNGEN DER REDAKTION:







Bonus
Neben einer Dpi-Umschaltung bietet die MX 518 ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Logitech MX 518

Nach wie vor ist die MX 518 von Logitech das Maß der Dinge, wenn es um Spielermäuse geht.

Die Ergonomie der Maus ist perfekt: Alle Haupt- und Zusatztasten sind sehr gut angeordnet. Sie besitzen einen klar definierten Druckpunkt, der selbst im wildesten (virtuellen) Getümmel hohe Kontrolle garantiert. Die Knöpfe der Dpi-Umschaltung liegen, anders als bei der G5, nicht hintereinander, sondern sind klar durch das Mausrad voneinander getrennt – ein echter Vorteil. Die Präzision der rund 110 Gramm schweren Maus ist anstandslos, das Ansprechverhalten direkt und ohne Verzögerung. Die Ergonomie ist, zumindest für Rechtshänder, perfekt und bietet ein ermüdungsfreies Spiel auch bei längeren Sessions. Die maximale Auflösung von 1.600 Dpi ermöglicht darüber hinaus extreme Geschwindigkeitseinstellungen ohne Präzisionsverlust. Fazit: Für Rechtshänder ist die MX 518 die perfekte Maus, der Preis von 35 Euro ist angemessen. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle. Gesamtwertung **1,65**



Gewöhnungsbedürftig
Heben Sie die Copperhead leicht an, bewegt sich der Cursor.

Razer Copperhead

Der Nachfolger der Razer Diamondback kommt mit Lasertechnik und höherer Genauigkeit.

Dank Lasertechnologie und 2.000 Dpi Auflösung ist die Razer Copperhead sehr schnell und extrem genau. Die Ergonomie ist grundsätzlich gelungen, allerdings sind die seitlichen (jeweils zwei rechts und zwei links) der insgesamt sieben Knöpfe schlecht erreichbar, da sie unter der Kante der Rand-Gummierung liegen. Dies gibt zwar mehr Kontrolle bei der Mausbewegung, macht es aber unmöglich, drei der vier Knöpfe im Spiel problemlos zu erreichen. An der Razer-Maus lassen sich drei Spieleprofile auswählen. Nicht jedermanns Sache: Wenn Sie die Maus im Spiel leicht anheben, resultiert dies in unkontrollierten Bewegungen auf dem Bildschirm. Fazit: Der Preis von 60 Euro ist trotz der sehr guten Leistung und der softwareunabhängigen Profilspeicherung zu hoch. (lc)

Weitere Informationen entnehmen Sie bitte unserer Wertungstabelle. Gesamtwertung **1,70**

Keysonic WARP Softskin

Geringes Gewicht, geringe Präzision. ▮ Die WARP ist mit 60 Gramm die leichteste Maus im Testfeld. Ebenfalls gering ist die Größe – die Maus verschwindet förmlich in der Hand. Die Ergonomie ist dementsprechend schlecht. Trotz Lasertechnologie und 1.600 dpi ist die Maus sehr nervös im Handling. Auch auf Zusatztasten verzichtet man zugunsten des geringen Preises von 16 Euro. Fazit: Keine vollwertige Gamer-Maus, aber durchaus als Notebook-Eingabegerät geeignet.

Fazit:

Ergonomie und Präzision sind Trumpf. ▮ Das Maß aller Dinge für Gamer ist weiterhin die MX 518 – vorausgesetzt, Sie sind Rechtshänder. Filigraner und mit leichten Abstrichen bei den Zusatzknöpfen geht Raptor zu Werke. Beide getesteten Spielemäuse sind grundsätzlich empfehlenswert. Eine gute Symbiose aus Office- und Spieleeignung stellt die Microsoft Laser 6000 trotz der missglückten Zusatzknöpfe dar. Kabellos geht es mit der A4Tech Office 2Wheel. (lc)



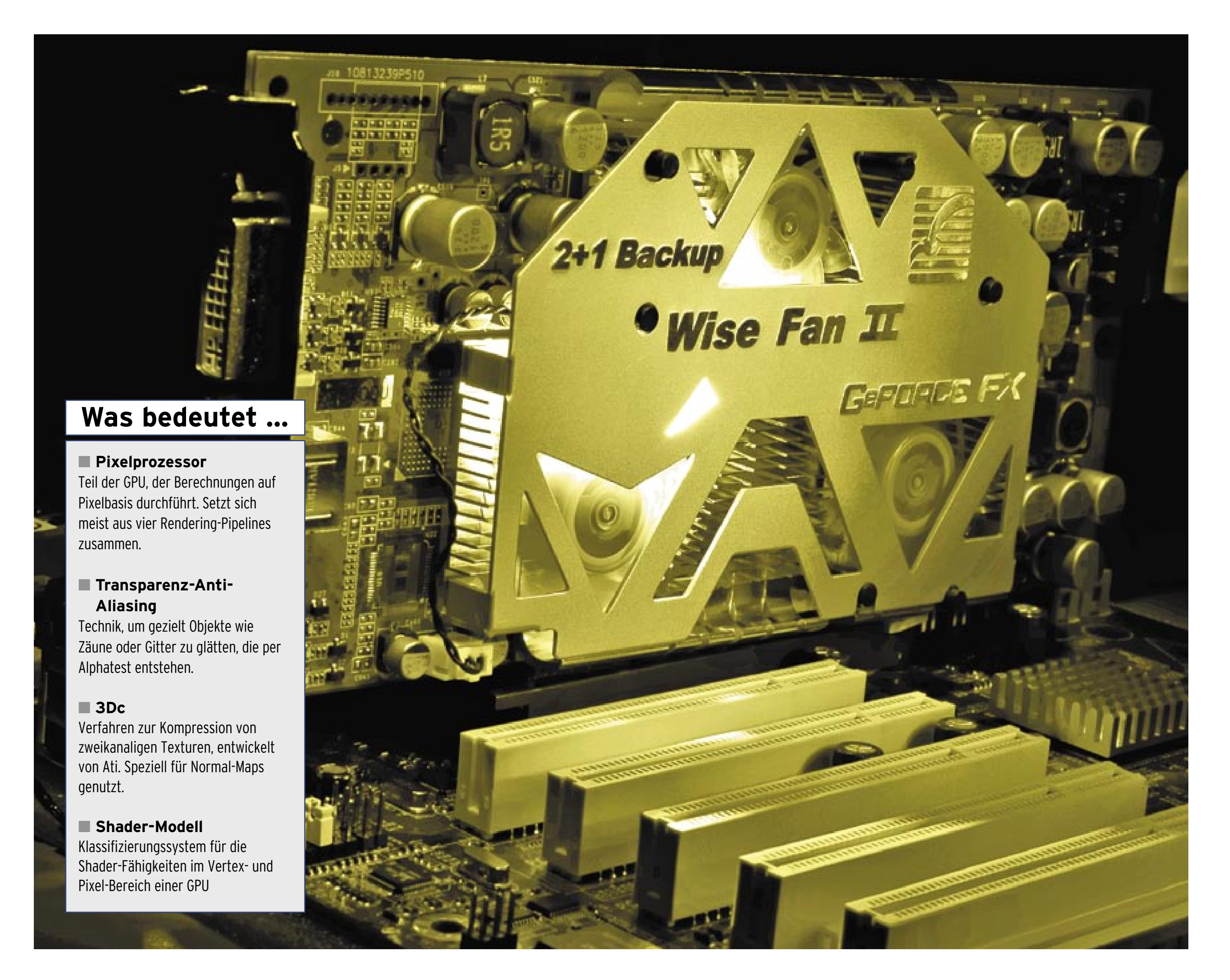
GEWICHTE Im Bild sehen Sie das Gewichtsmodul der neuen G5. Im Lieferumfang sind zwei verschiedene Gewichtssets enthalten.



MÄUSE	MX 518	Copperhead	Diamondback	M2	G5	MX 510
Hersteller	Logitech	Razer	Razer	Raptor-Gaming	Logitech	Logitech
Webseite	www.logitech.de	www.speed-link.de	www.speed-link.de	www.raptor-gaming.de	www.logitech.de	www.logitech.de
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 35,-/Sehr gut	Ca. € 60,-/Befriedigend	Ca. € 40,-/Gut	Ca. € 35,-/Gut	Ca. € 55,-/Befriedigend	Ca. € 25,-/Sehr gut
Bauart/Anschluss	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB
Ausstattung (Auswahl)	1,70	1,68	2,00	1,80	1,53	2,10
Abtastung	LED	Laser	LED	LED	Laser	LED
Anzahl Tasten*	8 Tasten	7 Tasten	7 Tasten	5 Tasten	6 Tasten	8 Tasten
Auflösung	1.600 dpi	2.000 dpi	1.600 dpi	2.400 dpi	2.000 dpi	800 dpi
Kabellänge	180 cm	200 cm	200 cm	250 cm	200 cm	180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung	Profil-Speicher, Dpi-Umschaltung	-	Gewichte, Dpi-Umschaltung, 4-Wege-Scrollrad	4-Wege-Scrollrad, Gewichte, Dpi-Anzeige, Dpi-Umschaltung	-
Eigenschaften (Auswahl)	1,75	1,70	1,80	2,00	1,90	1,75
Geeignet für	Rechtshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	108 Gramm	90 Gramm	90 Gramm	90, 100, 110 Gramm	126, 138, 158 Gramm	120 Gramm
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Tastendruckpunkte	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/Sehr gut	Gut/sehr gut	Gut/Sehr gut	Gut/Gut	Sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Sehr gut
LEISTUNG (Auswahl)	1,60	1,70	1,70	1,70	1,90	1,80
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/Sehr gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Gut	Sehr gut/Sehr gut	Gut/Sehr gut
Ansprruchsverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Dpi-Umschaltung + 8 Tasten + Präzision GESAMT 1,65	+ Präzision + Software − Preis GESAMT 1,70	+ Präzision + Software − Zusatztasten GESAMT 1,78	+ Ausstattung + Präzision − Fingerablage GESAMT 1,78	+ Präzision + Ausstattung − Raue Oberfläche GESAMT 1,83	+ Preis + Präzision + Acht Tasten GESAMT 1,85

MÄUSE	Predator (GM-4200)	S1 Gaming Mouse	Laser Mouse 6000	TM-50	Office 2Wheel	WARP Softskin
Hersteller	Trust	Hama	Microsoft	Techsolo	A4Tech	Keysonic
Webseite	www.trust.com	www.hama.de	www.microsoft.de	www.techsolo.de	www.a4tech.de	www.keysonic.de
Preis/Preis-Leistung	Ca. € 25,-/Gut	Ca. € 30,-/Gut	Ca. € 35,-/Gut	Ca.€ 16,-/Sehr gut	Ca. € 35,-/Gut	Ca. € 16,-/Befriedigend
Bauart/Anschluss	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Wireless, USB	Kabelmaus, USB
Ausstattung (Auswahl)	2,10	2,10	2,38	2,70	2,25	2,60
Abtastung	LED	LED	Laser	LED	LED	Laser
Anzahl Tasten*	6 Tasten	5 Tasten	5 Tasten	3 Tasten	6 Tasten	3 Tasten
Auflösung	1.600 dpi	1.600 dpi	1.000 dpi	800 dpi	800 dpi	1.600 dpi
Kabellänge	180 cm	200 cm	180 cm	140 cm	-	190 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung	Farbige Dpi-Anzeige	-	-	Zwei Scrollräder, Induktionstechnik	-
Eigenschaften (Auswahl)	1,85	1,90	2,25	2,60	2,30	2,53
Geeignet für	Rechts-, Linkshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechtshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechtshänder
Gewicht	90 Gramm	80 Gramm	94 Gramm	92 Gramm	100 Gramm	60 Gramm
Ergonomie	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Ausreichend
Tastendruckpunkte	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Verarbeitung/Software	Gut/-	Gut/Gut	Gut/Gut	Gut/-	Gut/Gut	Gut/-
LEISTUNG (Auswahl)	1,90	1,90	1,70	2,00	2,30	2,20
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Gut/Gut	Gut/Gut	Sehr gut/Gut	Gut/Sehr gut	Gut/Gut	Befriedigend/Gut
Ansprruchsverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
FAZIT	+ Preis + Dpi-Umschalung − Zusatztasten GESAMT 1,93	+ Leistung + Dpi-Umschaltung − Zusatztasten GESAMT 1,94	+ Präzision + Auflösung − Zusatztasten GESAMT 1,95	+ Preis − Leistung − Ausstattung GESAMT 2,26	+ Induktion + Leistung − Scrollrad-Knopf GESAMT 2,29	+ Preis − Ergonomie − Präzision GESAMT 2,35

* Inklusive Scrollradtaste



Was bedeutet ...

Pixelprozessor
Teil der GPU, der Berechnungen auf Pixelbasis durchführt. Setzt sich meist aus vier Rendering-Pipelines zusammen.

Transparenz-Anti-Aliasing
Technik, um gezielt Objekte wie Zäune oder Gitter zu glätten, die per Alphatest entstehen.

3Dc
Verfahren zur Kompression von zweikanaligen Texturen, entwickelt von Ati. Speziell für Normal-Maps genutzt.

Shader-Modell
Klassifizierungssystem für die Shader-Fähigkeiten im Vertex- und Pixel-Bereich einer GPU

Günstige 3D-Grafik

Wer im Moment eine Grafikkarte kaufen will, bekommt viel 3D-Leistung für wenig Geld. PC Games prüft alle am Markt erhältlichen Pixel-Beschleuniger.

Wenn Sie derzeit die Preislisten für Grafikkarten verfolgen, dann haben Sie sicher auch die Sturzflug-Tendenz beobachtet. Die Gründe liegen auf der Hand. Nvidia hat mit seiner neuen Geforce7-Generation für Preisdruck nach unten gesorgt, die ehemaligen Mittel- und Oberklasse-Karten sind deutlich günstiger geworden. Und bei Ati steht die neue Generation in den Startlöchern – da gilt es, die vollen Lager mit der letzten Chipsatzgeneration zu leeren.

Preisentwicklung

Sonderaktionen bei großen Versendern im Juli und August haben den Markt ziemlich unberechenbar gemacht. So waren beispielsweise Karten mit Radeon X850 oder Geforce 6800 GT zwischenzeitlich 50 bis 150 Euro im Preis reduziert, anschließend stieg der Preis wieder. Wer momentan eine Grafikkarte sucht, für den lohnt es sich also auf jeden Fall, mit Preissuchmaschinen zu arbeiten, die eine Preis-Alarm-Funktion bieten (zum Beispiel www.idealo.de). Grafikkarten mit anderen Chipsätzen wie Geforce 6600 GT oder Radeon X700 Pro sind seit Markteintritt dagegen eher kontinuierlich im Preis gesunken. Hier kann der potenzielle Käufer ganz bequem entscheiden, ob und wann er zuschlagen will.

Wichtige Features

Für die Kaufentscheidung sind neben Preis und Lautstärke auch (3D-)Leistung und Bildqualität wichtig, die sich aus einer Vielzahl von Einzelmerkmalen zusammensetzen. So spielt die Speicherausstattung auf der Grafikkarte eine immer größere Rolle; neue Spiele wie **Battlefield 2** und **F.E.A.R.** verlangen nach 256 MByte VGA-RAM. Ebenfalls von Bedeutung sind die Themen Multichip-Fähigkeit (SLI bei Nvidia, Crossfire bei Ati), Shader-Modell-3- und die praktische HDR-Unterstützung in Spielen. Damit verknüpft ist auch die Frage, ob die neue Grafikkarte noch einen AGP- oder schon einen PCI-Express-Stecker haben soll. Das Thema Bildqualität ist sehr komplex; aktuell neigen Grafikkarten mit Geforce6/7 unter Einsatz eines anisotropen Filters eher zum Flimmern als Radeons. (tb)

BF 2: AGP & PCI-Express

- **Battlefield 2** profitiert sehr stark von 256-MByte-Versionen.
- Die Leistung zwischen Geforce und Radeon ist ausgeglichen.
- Nur die Geforce 7800 GT kann sich in beiden Auflösungen deutlich absetzen.

BATTLEFIELD 2 V1.02 (BESSER ▶ | Fps; ▶ BED. SPIELBAR; ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

Grafikkarte	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT (PCI-E)	65 (+713%)	50 (+733%)	380,-
Radeon X850 XT (PCI-E)	46 (+475%)	35 (+483%)	350,-
Radeon X800 XT (PCI-E)	44 (+450%)	33 (+450%)	270,-
Geforce 6800 GT (PCI-E)	40 (+400%)	30 (+400%)	290,-
Geforce 6800 GT (AGP)	39 (+388%)	28 (+367%)	230,-
Radeon X800 XL (PCI-E)	38 (+375%)	29 (+383%)	250,-
Radeon X800 XL (AGP)	36 (+350%)	27 (+350%)	270,-
Radeon X800 GTO (PCI-E)	33 (+313%)	25 (+317%)	190,-
Geforce 6800 (PCI-E)	32 (+300%)	24 (+300%)	190,-
Radeon X800 GT (PCI-E)	27 (+238%)	20 (+233%)	150,-
Geforce 6600 GT (PCI-E)	23 (+188%)	17 (+183%)	150,-
Geforce 6600 GT (AGP)	19 (+138%)	9 (+50%)	150,-
Geforce 6800 (AGP)	15 (+88%)	6 (+0%)	150,-
Radeon 9800 Pro (AGP)	15 (+88%)	9 (+50%)	130,-
Radeon 9600 Pro (AGP)	8 (Basis)	6 (Basis)	80,-
Geforce4 Ti4600 (AGP)	0	0	60,-

Settings: Athlon 64 3500+, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Catalyst 5.8, WinXP SP2c

Riddick: AGP & PCI-Express

- Oberhalb von 200 Euro sind die Radeons den Geforces unterlegen.
- Die GF 6800 AGP ist durch schnelleres RAM der PCI-Express-Version überlegen.
- Unter 200 Euro machen die Ati-Karten im PCI-Express-Bereich das Rennen.

CHRONICLES OF RIDDICK V1.1 (BESSER ▶ | Fps; ▶ BED. SPIELBAR; ▶ FLÜSSIG SPIELBAR)

Grafikkarte	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	Preis (in Euro)
Geforce 7800 GT (PCI-E)	57 (+470%)	39 (+457%)	380,-
Geforce 6800 GT (PCI-E)	47 (+370%)	32 (+357%)	290,-
Geforce 6800 GT (AGP)	46 (+360%)	32 (+357%)	230,-
Radeon X850 XT (PCI-E)	45 (+350%)	31 (+342%)	350,-
Radeon X800 XT (PCI-E)	43 (+330%)	29 (+314%)	270,-
Radeon X800 XL (PCI-E)	37 (+270%)	25 (+257%)	250,-
Radeon X800 XL (AGP)	36 (+260%)	25 (+257%)	270,-
Geforce 6800 (AGP)	31 (+210%)	22 (+214%)	150,-
Radeon X800 GTO (PCI-E)	28 (+180%)	18 (+157%)	190,-
Geforce 6800 (PCI-E)	28 (+180%)	19 (+171%)	190,-
Radeon X800 GT (PCI-E)	24 (+140%)	16 (+129%)	150,-
Geforce 6600 GT (PCI-E)	24 (+140%)	15 (+114%)	150,-
Geforce 6600 GT (AGP)	22 (+120%)	14 (+100%)	150,-
Radeon 9800 Pro (AGP)	18 (+80%)	12 (+71%)	130,-
Radeon 9600 Pro (AGP)	10	7	80,-
Geforce4 Ti4600 (AGP)	7 (-30%)	4 (-43%)	60,-

Settings: Athlon 64 3500+, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Catalyst 5.8, WinXP SP2c

INFO Grafikkarten-Preistipps

€ 150,-

Geforce 6800 (AGP)

Für weniger als 150 Euro bietet die Geforce 6800 zwar nur 128 MByte Videospeicher, leistet aber trotzdem mehr als die verfügbare Konkurrenz. Im AGP-Sektor kann man da noch zugreifen.

Technische Daten: NV40-GPU, 3.900 MPix/s Füllrate, 22,4 GByte/s Speicherbandbreite, 4x Rotated-Grid-Multi-Sampling, 16:1 anisotroper Filter

Radeon X800 GTO (PCI-Express)

Für das PCI-Express-Segment bis 200 Euro bietet die X800 GTO am meisten fürs Geld. Die X800 GT kostet nur unwesentlich weniger, ist aber zum Teil deutlich leistungsschwächer.

Technische Daten: R423/430/480-GPU, 4.800 MPix/s Füllrate, 31,36 GByte/s Speicherbandbreite, 6x Rotated-Grid-Multi-Sampling, 16:1 anisotroper Filter



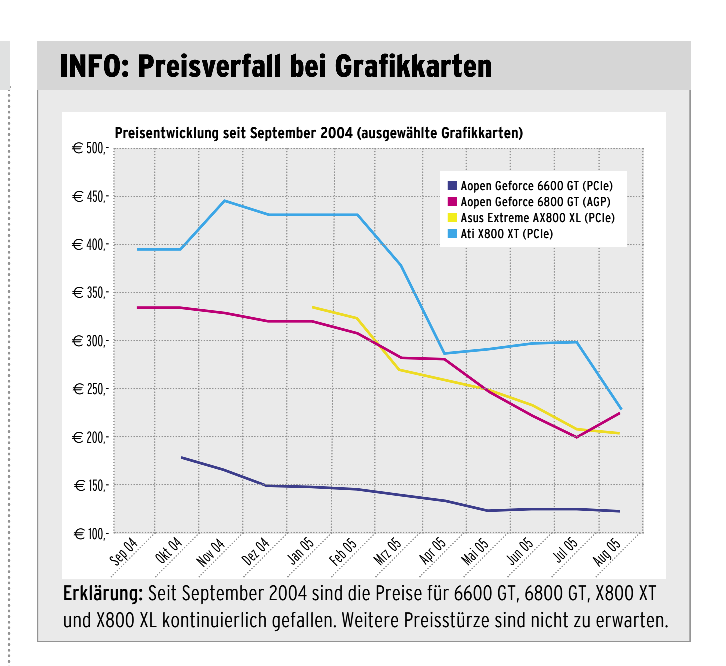
€ 270,-

Radeon X800 XT (PCI-Express)

Alte Besen kehren manchmal noch gut, so auch das ehemalige Spitzenmodell X800 XT. Für aktuell rund 270 Euro ist sie ein echter Geheimtipp und bietet selbst in der Oberklasse die meisten Fps pro Euro.

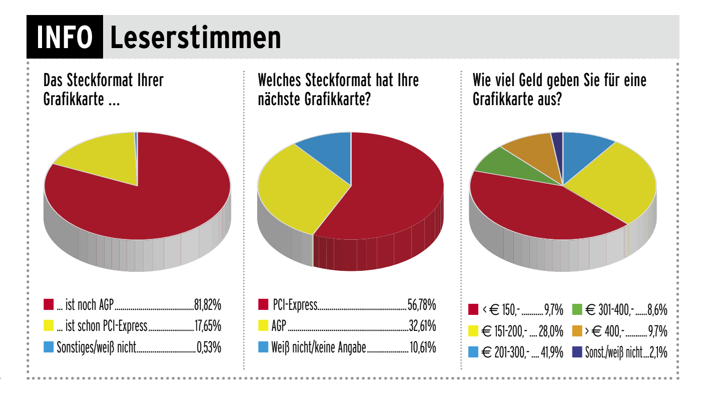
Technische Daten: R423-GPU, 8.000 MPix/s Füllrate, 32 GByte/s Speicherbandbreite, 6x Rotated-Grid-Multi-Sampling, 16:1 anisotroper

INFO: Preisverfall bei Grafikkarten



Erklärung: Seit September 2004 sind die Preise für 6600 GT, 6800 GT, X800 XT und X800 XL kontinuierlich gefallen. Weitere Preisstürze sind nicht zu erwarten.

INFO Leserstimmen





PCI-Express: Welche Grafikkarten sich wirklich lohnen

PCI-Express ist auf dem Vormarsch. Schon jetzt werden viele Neuheiten exklusiv für diese Schnittstelle vorgestellt.

Obwohl die Mehrheit unserer Leser noch über eine AGP-Grafikkarte verfügt, ist der Trend hin zu PCI-Express deutlich. Mehr als die Hälfte der Umfrageteilnehmer wollen ihre nächste Grafikkarte in dem neuen Steckformat kaufen. Einer der Gründe ist, dass das neue Mainboard nicht mehr über einen AG-Port verfügt. Und manche Karten sowie die Multi-GPU-Lösungen Crossfire und SLI gibt es nur für den PCI-Express.

Grafikkarten unter 100 Euro

Da der Einsteigerbereich nur für weniger als zwei Prozent der Leser interessant ist, hat PC Games diesen aus Tabellen und Benchmarkübersichten herausgenommen. Am oberen Ende dieses Segmentes tummeln sich Angebote von Atis X700 (Pro) und Nvidias Geforce 6600. Erstere ist zum Teil deutlich schneller, besonders, wenn man das „Pro"-Modell erwischt. Die X700 Pro ist in diesem Segment daher auch unsere Kaufempfehlung. In allen Fällen gilt: Vorsicht vor dem Zusatz „LE" – er bezeichnet eine starke Beschneidung der Leistungsfähigkeit. Dies geschieht entweder über die Halbierung des Speicherinterfaces auf 64 Bit oder kann auch durch Deaktivieren eines Pixelprozessors mit vier Rendering-Pipelines erreicht werden. In jedem Falle steht die Preisersparnis in keinem Verhältnis mehr zum Leistungsverlust.

Grafikkarten unter 150 Euro

Der Bereich bis 150 Euro bietet einige interessante Optionen. So sind hier seit einiger Zeit die schnellen und mit Shader-Modell 3.0 ausgestatteten Geforce-6600-GT-Karten erhältlich. Seit kurzem kann Atis X800 GT in diesem Preissegment punkten. Sie ist zum Teil deutlich flotter als die Geforce 6600 GT unterwegs und bietet zusätzliche 128 MByte hoch taktenden GDDR3-Speicher. Das ist besonders im Hinblick auf aktuelle Spiele wie zum Beispiel **Battlefield 2** von Belang, welches mit 128 MByte in der höchsten Detailstufe kaum spielbar ist. Damit verdient sich die Radeon X800 GT im Bereich bis 150 Euro unsere Kaufempfehlung. Meiden sollten Sie das Modell mit nur 128 MByte Speicher. Dieses ist teilweise deutlich langsamer und nur geringfügig billiger.

Grafikkarten bis 200 Euro

Dieser Preisbereich ist für die mit 28 Prozent zweitgrößte Gruppe der Leser interessant. Im Bereich zwischen 150 und 200 Euro bietet sich nur die Möglichkeit, in etwas höhere Bildwiederholraten zu investieren. Wirklich große Sprünge, die zum Beispiel eine größere Auflösung oder höhere Stufen an Kantenglättung ermöglichen, sind hier nicht zu erwarten. Dafür reicht das Leistungsplus gegenüber den Karten im niedrigeren Segment nicht aus.

Man bekommt unter 200 Euro zum Beispiel eine Geforce 6800, die sich im Gegensatz zu ihren AGP-Pendants aber aufgrund einer anderen GPU-Basis nicht „freischalten" lässt. Dafür verfügt sie über 256 MByte RAM und kann in dieser Hinsicht mit der Konkurrenz gleichziehen. Rein leistungstechnisch interessanter sind hier wieder die Radeon-Karten, namentlich die X800 GTO. Diese verfügt, wie die Geforce 6800, über zwölf Pixelpipelines sowie 256 MByte Videospeicher. Die Leistung der X800 GTO liegt um bis zu 25 Prozent höher als bei der X800 GT, während der Preis sich nur wenig über deren Niveau einzupendeln scheint. Die Geforce 6800 wird um bis zu 14 Prozent abgehängt. Für einen Preis von rund 190 Euro ist die X800 GTO unsere Kaufempfehlung bis 200 Euro.

Grafikkarten bis 300 Euro

In diesem Segment finden sich potente Pixelbeschleuniger wie die Geforce 6800 GT oder Radeon X800 XL. Mit etwas Glück kann man auch das eine oder andere Sonderangebot ergattern. So gelangt man an einen ehemaligen High-End-Chip wie die X800 XT, die aktuell für etwa 270 Euro über den virtuellen Ladentisch geht. In diesem Bereich sind 16 Pixelpipelines, zusammengesetzt aus vier Pixelprozessoren, Pflicht; ebenso ein 256 Bit breites Speicherinterface und 256 MByte schneller Grafikspeicher. All das bieten die hier vertretenen Karten neben einer guten Spielbarkeit bei anspruchsvollen Spielen in hohen Qualitätseinstellungen. Unterschiede sind eher in Sachen Bildqualität zu finden. Wie erwähnt tendieren die Geforce-Karten zum Texturflimmern bei aktivem AF.

Grafikkarten ab 300 Euro

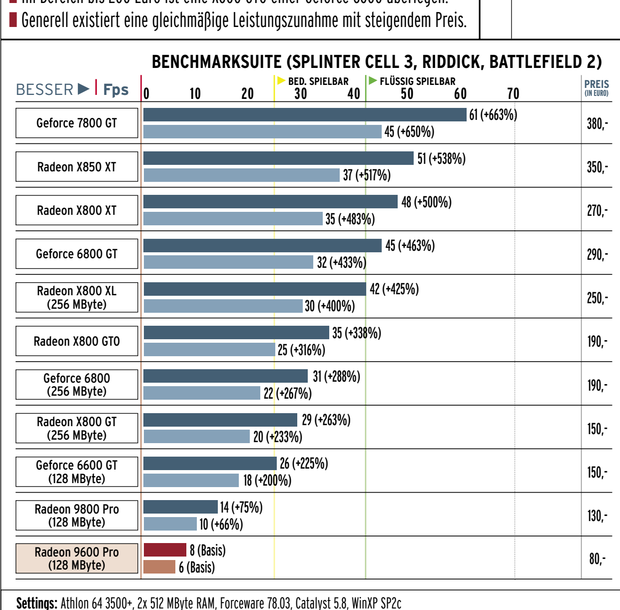
In dieser Preisklasse tummeln sich die High-End-Karten. Die Spielbarkeit bei aktuellen Games ist hier kein Thema mehr. Geforce 7800 GTX, 6800 Ultra und Radeon X850 XT-PE bieten in diesem Bereich aber zu wenig Leistung für ihren Aufpreis. Deshalb hat PC Games sich auf die Radeon X850 XT und die Geforce 7800 GT beschränkt. Beide Karten bieten ein erstaunlich gutes Euro/Fps-Verhältnis, sodass man nicht den üblichen „Luxuszuschlag" bezahlt.

Fazit: PCI-Express

Das Ergebnis unseres Preis-Leistungs-Specials lautet: Viele Empfehlungen vergangener Tage sind zu revidieren. So sind zum Beispiel 256 MByte Videospeicher mittlerweile die Norm. Außerdem gilt aktuell, dass man beinahe für jeden Euro, den man zusätzlich ausgibt, auch angemessen mit mehr Fps entlohnt wird. Ein High-End-Zuschlag entfällt demnach. Für den Bereich bis 300 Euro empfehlen wir durchgehend die Ati-Modelle. Oberhalb 300 Euro ist die Geforce 7800 GT der Kandidat mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. (cs)

Leistung: PCI-Express

- Ein Upgrade im Bereich von 150 Euro bringt bis zu 260 % Leistungsgewinn.
- Im Bereich bis 200 Euro ist eine X800 GTO einer Geforce 6800 überlegen.
- Generell existiert eine gleichmäßige Leistungszunahme mit steigendem Preis.



Settings: Athlon 64 3500+, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Catalyst 5.8, WinXP SP2c

ÜBERSICHT Grafikkarten für PCI-Express

Produktname	Geforce 6600 GT	X800 GT	X800 GTO	Radeon X800 XL	Radeon X800 XT
Grafikchip/Herstellungsprozess	NV43/0,11µ	R423,R430,R480/0,11µ	R423,R430,R480/0,11µ	R430/0,11µ	R423/0,13µ low-K
Pixelpipelines/GPU-Takt/Pixelfüllrate	8/500 MHz/2.000 MPix/s*	8/475 MHz/3.800 MPix/s	12/400 MHz/4.800 MPix/s	16/400 MHz/6.400 MPix/s	16/500 MHz/8.000 MPix/s
Speichermenge/-anbindung/-takt/-bandbreite	128 MByte/128 Bit DDR/ 500 MHz/16.000 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 490 MHz/31.360 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 490 MHz/31.360 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 490 MHz/31.360 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 500 MHz/32.000 MByte/s
Shader-Modell (DirectX, Pixel- u. Vertex-Shader)	SM3, PS3.0, VS3.0	SM2.X, PS2.B, VS2.0	SM3, PS3.0, VS3.0	SM2.X, PS2.B, VS2.0	SM2.X, PS2.B, VS2.0
Video-/DVD-Beschleunigung	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.
Empfehlenswerte Karten (PCG-Note)	MSI NX6600GT-TD128E (2,30); Leadtek PX6600 GT TDH Extr. (2,33)	Gecube Radeon X800 GT (2,16); Tul Powercolor X800 GT (2,19)	Noch keine getestet	Sapphire Radeon X800 XL Ult. (1,81); Gigabyte GV-RX80L256V (1,85)	Asus Extreme AX 800XT (1,80);
Einstufung	Mittelklasse	Mittelklasse	Mittelklasse	Oberklasse	Oberklasse
Ungefährer Preis	Ca. € 150,-	Ca. € 150,-	Ca. € 190,-	Ca. € 250,-	Ca. € 270,-

Produktname	Geforce 6800 GT	Radeon X850 XT	Geforce 7800 GT
Grafikchip/Herstellungsprozess	NV45/0,13µ	R480/0,13µ	G70/0,11µ
Pixelpipelines/GPU-Takt/Pixelfüllrate	16/350 MHz/5.600 MPix/s	16/520 MHz/8.320 MPix/s	20/400 MHz/6.400 MPix/s**
Speichermenge/-anbindung/-takt/-bandbreite	256 MByte/256 Bit DDR/ 500 MHz/32.000 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 540 MHz/34.560 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 500 MHz/32.000 MByte/s
Shader-Modell (DirectX, Pixel- u. Vertex-Shader)	SM3, PS3.0, VS3.0	SM2.X, PS2.B, VS2.0	SM3, PS3.0, VS3.0
Video-/DVD-Beschleunigung	HD-MPEG2, WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.
Empfehlenswerte Karten (PCG-Note)	MSI NX6800GT-T2D256E (1,72); Gainward Ultra/2400PCX GS (1,64)	HIS Radeon X850 XT IceQ2 (1,63)	MSI NX7800GT-VT2D256E (1,40); Leadtek Winfast PX7800 GT TDH (1,37)
Einstufung	Oberklasse	High-End	High-End
Ungefährer Preis	Ca. € 290,-	Ca. € 350,-	Ca. € 380,-

*Die 6600 verfügt über 4 ROPs. **Die 7800 GT verfügt über 16 ROPs.

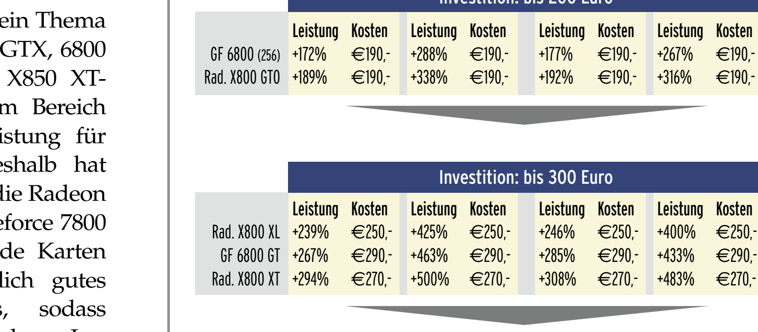
LEITFADEN Kaufberatung AGP-/PCI-Express

AUFRÜSTBASIS: 9600 PRO

Auflösung: 1.024x768 / 1.280x1.024 – Qualität: kein FSAA/AF / 4x FSAA/8:1 AF

Investition: bis 150 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. 9800 Pro	+78%	€120,-	+75%	€120,-	+77%	€120,-	+66%	€120,-
GF 6600 GT	+133%	€150,-	+225%	€150,-	+139%	€150,-	+200%	€150,-
GF 6800 (128)*	+144%	€150,-	+238%	€150,-	+146%	€150,-	+200%	€150,-
X800 GT (256)	+144%	€150,-	+263%	€150,-	+139%	€150,-	+233%	€150,-



Investition: bis 200 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
GF 6800 (256)	+172%	€190,-	+288%	€190,-	+177%	€190,-	+267%	€190,-
Rad. X800 GTO	+189%	€190,-	+338%	€190,-	+192%	€190,-	+316%	€190,-

Investition: bis 300 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. X800 XL	+239%	€250,-	+425%	€250,-	+246%	€250,-	+400%	€250,-
GF 6800 GT	+267%	€290,-	+463%	€290,-	+285%	€290,-	+433%	€290,-
Rad. X800 XT	+294%	€270,-	+500%	€270,-	+308%	€270,-	+483%	€270,-

Investition: bis 400 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. X850 XT	+311%	€350,-	+538%	€350,-	+331%	€350,-	+517%	€350,-
GF 7800 GT	+383%	€380,-	+663%	€380,-	+431%	€380,-	+650%	€380,-

AUFRÜSTBASIS: 9800 PRO

Auflösung: 1.024x768 / 1.280x1.024 – Qualität: kein FSAA/AF / 4x FSAA/8:1 AF

Investition: bis 150 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. 9600 Pro	-44%	€80,-	-43%	€80,-	-43%	€80,-	-40%	€80,-
GF 6600 GT	+31%	€150,-	+86%	€150,-	+35%	€150,-	+18%	€150,-
GF 6800 (128)*	+38%	€150,-	+93%	€150,-	+39%	€150,-	+80%	€150,-
X800 GT (256)	+38%	€150,-	+107%	€150,-	+35%	€150,-	+100%	€150,-

Investition: bis 200 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
GF 6800 (256)	+53%	€190,-	+121%	€190,-	+57%	€190,-	+120%	€190,-
Rad. X800 GTO	+63%	€190,-	+150%	€190,-	+65%	€190,-	+150%	€190,-

Investition: bis 300 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. X800 XL	+91%	€250,-	+200%	€250,-	+96%	€250,-	+200%	€250,-
GF 6800 GT	+106%	€290,-	+221%	€290,-	+117%	€290,-	+220%	€290,-
Rad. X800 XT	+122%	€270,-	+243%	€270,-	+130%	€270,-	+250%	€270,-

Investition: bis 400 Euro

	1.024x768 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.024x768 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 kein FSAA/AF Leistung	Kosten	1.280x1.024 4x FSAA/8:1 AF Leistung	Kosten
Rad. X850 XT	+131%	€350,-	+264%	€350,-	+144%	€350,-	+270%	€350,-
GF 7800 GT	+172%	€380,-	+336%	€380,-	+200%	€380,-	+350%	€280,-



AGP-KARTEN: Die besten 3D-Beschleuniger fürs Geld

Wir prüfen, welche der aktuellen AGP-Karten sich dazu eignen, Ihrem Rechner ein letztes Mal neues Leben einzuhauchen, ohne dabei Ihr Portemonnaie zu sprengen.

Seit knapp über einem Jahr läutet kräftig die Totenglocke des AG-Ports. Schuld daran sind die Intel-i9x5-Chipsätze, die im Juni 2004 erschienen. Sie brachten den Endanwendern die Möglichkeit, zum Anschluss der Grafikkarte PCI-Express zu nutzen.

AGP lebt (noch)

Laut Umfragen von PC Games besitzen allerdings rund 80 Prozent der Leser noch einen Rechner, in dem eine AGP-Karte arbeitet. Vier von zehn AGP-Besitzern wollen auch ihre nächste Grafikkarte wieder in dem gewohnten Format kaufen. AGP-Karten werden daher auch noch in Zukunft gefragt sein. Das erkannte beispielsweise auch Ati, die für ihre neuen GPUs einen Brückenchip („Rialto") entwickelten und im Falle der X850 sogar nochmals einen separaten Chip mit AGP-Anschluss entwarfen. Bis auf die neuen Geforce7-Karten gibt es somit noch AGP-basierte Grafikkarten in allen Preis- und Performance-Klassen.

PCI-Express: Mehr Leistung?

Wenn man der Werbung Glauben schenkt, bietet PCI-Express gegenüber AGP deutliche Vorteile in Sachen Transferleistung. Tests von PC Games zeigen jedoch, dass in den meisten Spielen PCI-Express-Beschleuniger kaum einen Vorteil gegenüber ihren AGP-Pendants erreichen. In Sachen Leistung kann also größtenteils Entwarnung gegeben werden, solange es sich ansonsten um dasselbe Grafikkartenmodell handelt.

Preisentwicklung

Der Markt für AGP-Karten schrumpft. Neue GPUs müssen überwiegend per Brückenchip fit für AGP gemacht werden. Das verursacht zusätzliche Kosten, sodass AGP-Karten oft etwas teurer sind als solche für PCI-Express. Käufern, die nicht mehr als 200 Euro zahlen wollen (rund 38 Prozent unserer Leser), empfehlen wir eine Geforce 6800. Die nahezu gleich teure 6600 GT ist langsamer, bietet allerdings eine voll funktionsfähige Video-Decoder-Einheit zur Entlastung der CPU. Wer zwischen 200 und 300 Euro ausgeben will (circa 37 Prozent der Leser), wird mit einer Radeon X800 XL oder mit der etwas teureren Geforce 6800 GT glücklich. Beide bieten Leistung satt, haben aber die bekannten technologischen Vor- und Nachteile (Stichwort: Shader-Modell 3).

Fazit: AGP-Grafikkarten

AGP ist noch nicht tot, aber mehr als ein letztes Upgrade ist kaum möglich. (tb/cs)

Leistung: AGP-Karten

- Die Geforce4 läuft nicht mit **BF2**, das fließt mit 0 Fps in die Wertung ein.
- Für 150 Euro ist die 6800 der 6600 GT deutlich überlegen.
- Radeon X800 XL und Geforce 6800 GT liegen auf ähnlich hohem Niveau.

BENCHMARKSUITE (SPLINTER CELL 3, RIDDICK, BATTLEFIELD 2)

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELBAR (30) — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR (50)

Karte	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, kein AA/AF	Preis (in Euro)
Geforce 6800 GT	67 (+272%)	44 (+450%)	49 (+277%)	290,-
Radeon X800 XL	58 (+222%)	40 (+400%)	44 (+239%)	270,-
Geforce 6800	44 (+144%)	27 (+238%)	32 (+146%)	150,-
Geforce 6600 GT	38 (+111%)	23 (+188%)	28 (+115%)	150,-
Radeon 9800 Pro	32 (+78%)	14 (+75%)	23 (+77%)	130,-
Radeon 9600 Pro	18 (Basis)	8 (Basis)	13 (Basis)	80,-
Geforce4 Ti-4600	10 (-44%)	6 (-25%)	7 (-46%)	60,-

Settings: Athlon 64 3500+, 2x 512 MByte RAM, Forceware 78.03, Catalyst 5.8, WinXP SP2c

ÜBERSICHT AGP

Produktname	Radeon 9600 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce 6600 GT (128 MB)	Geforce 6800 (128 MB)	Radeon X800 XL	Geforce 6800 GT
Grafikchip/Herstellungsprozess	RV350/0,13μ lowK	R350/0,15μ	NV43/0,11μ	NV40/0,13μ	R430/0,11μ	NV40 0,13μ
Pixelpipelines/GPU-Takt/Pixelfüllrate	4/400 MHz/1.600 MPix/s	8/380 MHz/3.040 MPix/s	8/500 MHz/2.000 MPix/s*	12/325 MHz/3.900 MPix/s	16/400 MHz/6.400 MPix/s	16/350 MHz/5.600 MPix/s
Speichermenge/-anbindung/ -takt /-bandbreite	128 MByte/128 Bit DDR/ 300 MHz/9.600 MByte/s	128 MByte/256 Bit DDR/ 340 MHz/21.760 MByte/s	128 MByte/128 Bit DDR/ 500 MHz/16.000 MByte/s	128 MByte/256 Bit DDR/ 350 MHz/22.400 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 490 MHz/31.360 MByte/s	256 MByte/256 Bit DDR/ 500 MHz/32.000 MByte/s
Shader-Modell (DirectX) Pixel-/Vertex-Shader	SM2, PS2.0, VS2.0	SM2, PS2.0, VS2.0	SM3, PS3.0, VS3.0	SM3, PS3.0, VS3.0	SM2.X, PS2.B, VS2.0	SM3, PS3.0, VS3.0
Video-/DVD-Beschleunigung	MPEG2, WMV9, DivX, u. a.	MPEG2, WMV9, DivX, u.a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, HD-WMV9, HD-DivX, u. a.	HD-MPEG2, WMV9, HD-DivX, u. a.
Empfehlenswerte Karten (PCG-Note)			Leadtek Winfast A6600GT TDH (2,36); MSI NX6600GT-VTD128 (2,36)	Asus V9999GE/TD (2,02); MSI NX6800-TD128 (2,13)	Sapphire Radeon X800 XL (1,85); Powercolor X800 XL (1,89)	Asus V9999GT (1,78); Leadtek Winfast A400 GT (1,79)
Einstufung	Einsteiger	Mittelklasse	Mittelklasse	Mittelklasse	Oberklasse	Oberklasse
Preis	Ca. € 80,-	Ca. € 130,-	Ca. € 150,-	Ca. € 150,-	Ca. € 270,-	Ca. € 290,-

■ Aufrüstbasis

*Die 6600 verfügt nur über 4 ROPs.

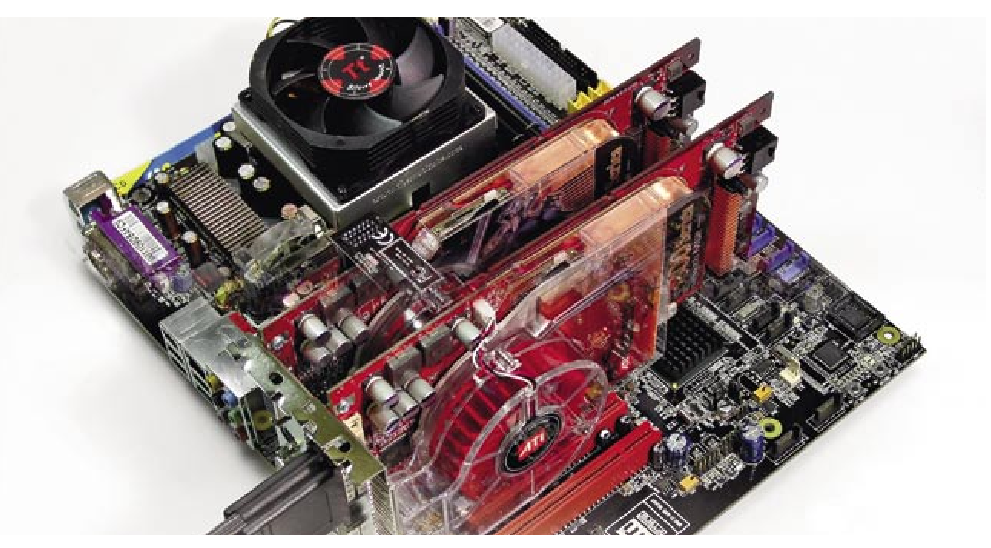
Was ist?

■ **Crossfire**
Überbegriff der Ati-Dual-GPU-Technologie. Konkurrent von Nvidias SLI-Technik.

■ **SLI**
Scalable Link Interface. Von Nvidia eingeführte Technik, um zwei GPUs auf PCI-Express-Grafikkarten zur gemeinsamen Verarbeitung von Bilddaten zusammenzuschalten.

■ **HD-Gaming**
Abkürzung für High-Definition-Gaming. Noch realistischere Grafiken sollen für erhöhten Spielspaß sorgen.

■ **Frame**
Ein fertig berechnetes Bild, das der Grafikchip zum Monitor sendet.



Ati-SLI: Crossfire

Nach dem überraschenden Erfolg, den Nvidias Multi-GPU-Technologie SLI seit dem letzten Jahr erzielte, zieht Ati nun mit dem flexiblen Crossfire nach.

Nach langer Wartezeit erreichte uns nun endlich ein Crossfire-Referenzsystem, bestehend aus zwei Grafikkarten und einem Mainboard für einen ersten Test.

Ati-Verbund

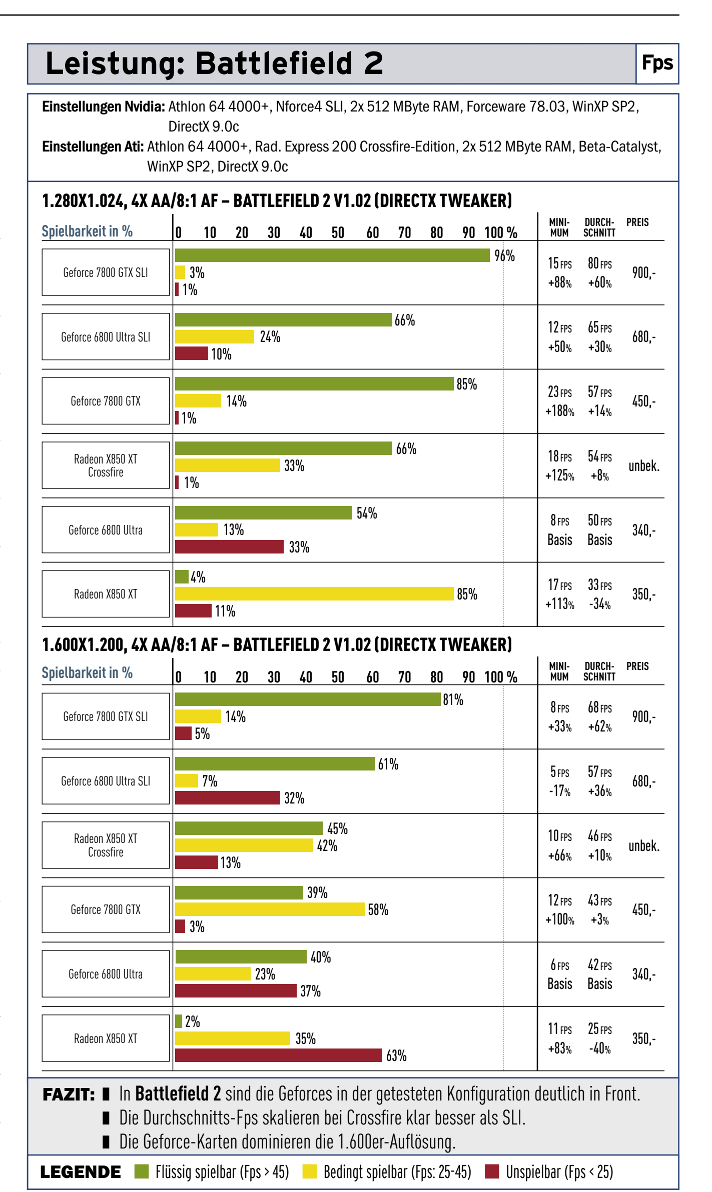
Crossfire-Systeme bestehen aus so genannten Master- und Slave-Karten. Die Master-Karte trägt die zusätzliche Hardware (Compositing-Engine), um das Zusammenspiel der beiden Teile zu ermöglichen. Die Slave-Karte kann eine beliebige Radeon der X8x0-Serie (außer X800 SE und GT) sein. Eine Brücke wie bei SLI ist nicht nötig, da die Karten über ein externes Kabel verbunden sind. Aktuell sind für den Crossfire-Einsatz lediglich Radeon Xpress 200 Crossfire Edition-Mainboards mit dem Ati-Chipsatz RD480 geeignet. Hat man die Karten korrekt in die Steckplätze eingesetzt, steht nach der üblichen Treiberinstallation die Crossfire-Checkbox im Catalyst Control Center (CCC) zur Verfügung. Die Checkbox können Sie jederzeit aktivieren oder abschalten, ohne neu starten zu müssen. Bis auf höhere Stufen der Kantenglättung sind ansonsten keine zusätzlichen Einstellungen im Treiber vorzunehmen.

Alles hat ein Ende

Das beworbene HD-Gaming endet bei aktuellen Crossfire-Systemen bei einer Auflösung von maximal 1.600x1.200 mit 60 Hertz. Erst die kommende R5xx-Reihe bringt hier dank zweier Dual-Link DVI-Anschlüsse Besserung. Diese Karten lassen sich allerdings nicht mit X8x0-Karten kombinieren. Für den Crossfire-Betrieb ist auf jeden Fall die CCC-Version des Treibers zu installieren und die Catalyst-A.I.-Funktion muss aktiv sein. In unseren Tests waren Leistungssteigerungen von knapp 100 Prozent (**Splinter Cell 3: Chaos Theory**) möglich – eher üblich sind die 60 bis 70 Prozent, die wir in **Battlefield 2** erreichten. Jedoch fiel ein Test mit dem Action-Kracher **F.E.A.R.** ernüchternd aus. Crossfire war hier sogar langsamer als eine einzelne X850-XT-Karte.

Gepunktet

Crossfire punktet dennoch in Sachen Spielbarkeit. Viele Werte zeigen sich deutlich verbessert. Eine echte Überlegenheit gegenüber SLI-Systemen können wir zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund des schwachen Abschneidens bei **F.E.A.R.** und der größeren Ausgereiftheit von SLI allerdings nicht attestieren. (cs)



Was ist?

■ Shader-Modell 3
Teil der DirectX-9-Spezifikation, die alle 3D-Funktionen der Modelle 2.0 und 2.X umfasst.

■ Transparenz-Anti-Aliasing
Kantenglättung auch auf transparenten Flächen, wie etwa Zäunen oder Pflanzen.

■ Winkelabhängiges AF
AF = anisotrope Filterung; wird von vielen Karten nur unter bestimmten Voraussetzungen voll angewandt.

■ Dynamische Verzweigungen
Programmsprünge und Schleifen, die nur Teile des Shadercodes für bestimmte Pixel ausführen lassen.



Ati Radeon X1000

Zusammen mit dem Start des R520-Flaggschiffs stellt Ati erstmals eine komplette Reihe neu entwickelter Grafikkarten für jedes Segment vor.

Atis Stapellauf der R5xx-Serie wurde am 5. Oktober offiziell vollzogen. Somit verfügen jetzt auch die Kanadier über ein komplettes Produkt-Line-up, welches Shader-Modell-3-fähig ist.

Familienbande

Die Radeon X1000-Reihe besteht momentan aus dem Flaggschiff X1800 (R520), der Mittelklasse-Karte X1600 und dem Einsteigermodell X1300 (RV515). Allen Karten gemein ist die Herstellung der GPU im neuen 90-Nanometer-Prozess, der für hohe Taktraten sorgt, die rekordverdächtige Werte erreichen, teilweise jenseits der 600-MHz-Marke. Erhältlich sollen die Karten bereits im Laufe des November sein.

Shader – endlich richtig!?

„Shader Model 3 – done right", so bewirbt Ati seine X1000-Reihe. Damit spielen die Kanadier auf eines der (aus Programmierersicht) wichtigsten Features von SM3 an: dynamische Programmverzweigungen. Diese können, richtig eingesetzt, einigen Aufwand ersparen und deutlichen Leistungsgewinn erzielen. Diese Verzweigungen sind bei Ati mit weniger Taktzyklen und Verschnitt möglich als bei Nvidia.

Die zweite große Neuerung ist der Speicher-Controller. Dieser soll auf Grund einer intelligenteren Anordnung und feineren Aufteilung der einzelnen Kanäle nun deutlich effizienter arbeiten (Ring Bus), aber weiterhin 256 Bit breit sein.

Bildqualität – neuentdeckt

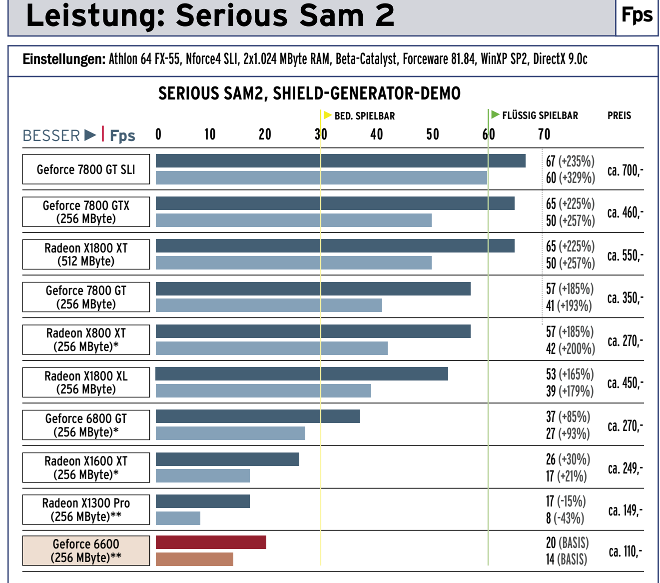
In den neuen Grafikprozessoren bietet Ati neben der Steigerung der Rechengenauigkeit auf 32 Bit Gleitkommagenauigkeit pro Kanal noch zwei weitere Features an, die die Bildqualität deutlich steigern können. Zum einen gibt es nun, ähnlich wie bei Nvidia, eine Funktion, durchsichtige Bildinhalte zu glätten (so genanntes „Adaptive Anti-Aliasing"), zum anderen eine Option, die die Winkelabhängigkeit des anisotropen Filters weitgehend aufhebt („Area-AF"). Damit ist auf nahezu jeder Oberfläche im Spiel eine optimal gefilterte Textur möglich.

Remis

Trotz alledem: Die Zeiten haben sich geändert. War man es seit dem Erscheinen der Radeon 9700 Pro gewohnt, dass Ati-Karten leistungsmäßig teilweise weit vor den Nvidia-Pendants landeten, können wir heute lediglich ein knappes Remis vermelden. (cs)

Leistung: Serious Sam 2 | Fps

Einstellungen: Athlon 64 FX-55, Nforce4 SLI, 2x1.024 MByte RAM, Beta-Catalyst, Forceware 81.84, WinXP SP2, DirectX 9.0c



FAZIT:
- Die Shield-Demo erzeugt relativ hohe Werte, deshalb die hohen Fps-Grenzen.
- Die Spitzenmodelle liegen Kopf an Kopf, die X1800 XL leicht hinter der 7800 GT.
- Die X800 XT schlägt die X800 XL nur wegen des Verzichts auf HQ-AF und ad. FSAA.

LEGENDE ■ 1.280x1.024, 4xAA, 8:1 AF ■ 1.600x1.200, 4xAA, 8:1 AF

*Kein Transparenz-/Adaptive-AA, normales AF
** Nur 2xAA, 4:1 AF, kein Transparenz-/Adaptive-AA, normales AF

Übersicht R5xx-Familie

Mit vier Karten in jeweils mindestens zwei Versionen ist die X1000-Reihe schon zu Beginn recht umfangreich.

	X1800 XT	X1800 XL	X1600 XT	X1600 Pro	X1300 Pro	X1300
GPU	R520	R520	RV530	RV530	RV515	RV515
GPU-Takt (MHz)	625	500	590	500	600	450
Speicher (MByte)	256, 512	256	128, 256	128, 256	256	128, 256
Bandbreite (MByte/s)	48.000	32.000	22.080	12.480	12.800	8.000
UVP (lt. Sapphire)	€ 499,- € 549,-	€ 449,-	€ 199,- € 249,-	€ 149,- € 199,-	€ 149,-	€ 99,- € 129,-

Einzeltests

Im Testlabor



Diesen Monat haben wir uns unter anderem Atis neuer Crossfire-Technologie gewidmet – einem direkten Konkurrenten zu Nvidias SLI-System. Ob Crossfire SLI schlagen kann und welche Leistungen zu erwarten sind, erfahren Sie in unserem Test. Die Dual-Grafikkartenlösungen sind Ihnen derzeit noch zu teuer? Dann hilft sicher unser Preis-Leistungs-Special zum Thema Grafikkarten. Die Preise aktueller 3D-Beschleuniger sinken dank Nvidias neuer Geforce-7-Generation rasant. Deshalb haben wir aktuelle Pixel-Maschinen genau untersucht und geben für jeden Geldbeutel eine Empfehlung ab. Im Eingabegerätesektor hat sich ebenfalls eine Menge getan. Zeit für uns, einen Vergleichstest durchzuführen. Wir verraten Ihnen, welche Maus sich für Spieler am besten eignet. Zudem gehen wir auf Features wie Dpi-Umschaltung, justierbare Gewichte oder Laserabtastung ein und erklären, ob diese wirklich notwendig sind. Auch ein Blick auf die Einzeltests ist natürlich immer interessant. (ma)

Hardware

PCI-E-GRAFIKKARTE



Winfast PX7800 GT Extreme

LEADTEK | CA. € 400,-
www.leadtek.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Höhere Taktraten; Gutes Software-Paket; Im 2D-Betrieb relativ leise

CONTRA Keine Videokabel vorhanden

WERTUNG		
1,29	AUSSTATTUNG	1,45
	EIGENSCHAFTEN	1,12
	LEISTUNG	1,29

Nachdem die 7800 GT von Leadtek schon länger verfügbar ist, erreichte uns nun die Extreme-Variante mit höherem GPU- und Speichertakt. Große Unterschiede zwischen der Winfast PX7800 GT TDH und der rund 20 Euro teureren Extreme-Version sucht man vergebens. Ein modifiziertes BIOS taktet die Winfast PX7800 GT Extreme mit 450 MHz/525 MHz DDR anstatt mit 400 MHz/500 MHz DDR. Trotz höherer Taktfrequenz steigt dadurch die GPU-Temperatur kaum an (wir haben 69 Grad Celsius gemessen), auch die Leistungsaufnahme fällt mit 225 Watt (kompletter PC) nur um zwei Watt höher aus. Unser Muster lässt sich zudem relativ gut übertakten (470/615). Die Referenzkühlung ist deutlich lauter als beim großen Bruder 7800 GTX. Im 2D-Betrieb messen wir erträgliche 1,8 Sone, während sich die Lüfterspannung im 3D-Modus auf 8,2 Volt erhöht (2,9 Sone gemessen). Auch bei Leadtek fehlen S-Video- und Composite-Kabel im Karton. Dafür fällt die Software-Beigabe üppig aus und umfasst unter anderem **Splinter Cell 3: Chaos Theory**, **Prince of Persia 2**, **Power DVD 6** sowie **DVD Movie Factory**. Unter den bislang von uns getesteten 7800-GT-Beschleunigern belegt die Winfast PX7800 GT Extreme den ersten Platz – dank umfangreicher Software-Ausstattung, höherer Taktfrequenz und leisem Lüfter im 2D-Betrieb.

ALTERNATIVEN Etwas weniger Leistung und einen lauteren Lüfter bekommen Sie mit der Asus Extreme N7800 GT. Dafür ist die Grafikkarte 20 Euro billiger als die Leadtek Winfast PX7800 GT Extreme. Ebenfall 380 Euro kostet die Winfast PX7800 GT TDH. (dw/ma)

PCI-E-GRAFIKKARTE



Extreme N7800 GT

ASUS | CA. € 380,-
www.asuscom.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gutes Spiele-Paket; Blau leuchtender Lüfter

CONTRA Keine Lüftersteuerung; Keine Videokabel

WERTUNG		
1,36	AUSSTATTUNG	1,40
	EIGENSCHAFTEN	1,12
	LEISTUNG	1,42

Grafikkarten-Hersteller erhalten mittlerweile Geforce-7-Chips, um eigene Karten zu bauen. So hat Asus bei der 7800 GT auf ein von Nvidia produziertes Referenzdesign verzichtet. Asus sieht beim eigenen Design keine Lüftersteuerung vor (Software-Lösungen wie Riva-Tuner sind nicht anwendbar) und so ist der Lüfter mit einer Spannung von zwölf Volt in Betrieb – mit einer gemessenen Lautheit von 3,9 Sone kein Leisetreter. Die GPU-Temperatur liegt bei 68 Grad Celsius und damit im Mittelfeld. Beim GPU- und Speichertakt hält sich Asus an die Nvidia-Vorgaben und taktet das Board mit 400 MHz/500 MHz DDR.

ALTERNATIVEN Ein gutes Preis-Leistungsverhältnis hat Atis neue Radeon X800 GT mit 256 MByte. Sie kostet etwa 170 Euro. (dw/ma)

PCI-E-GRAFIKKARTE



Ultra/3400PCX GS

GAINWARD | CA. € 420,-
www.gainward.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Höhere Taktraten; Variable Lüftersteuerung

CONTRA Lauter Lüfter; Hoher Preis

WERTUNG		
1,34	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	1,03
	LEISTUNG	1,27

Nur durch den höheren Takt unterscheidet sich die Gainward-Grafikkarte vom Referenzdesign. So ist der Grafikchip per BIOS um 50 MHz höher getaktet und läuft mit 450 MHz. Um auch vom höheren Speichertakt von 550 MHz DDR gegenüber 500 MHz DDR zu profitieren, installieren Sie das mitgelieferte Expertool und wählen den so genannten „Enhanced"-Modus. Gleichzeitig können Sie das Expertool für die Steuerung der Lüftergeschwindigkeit im 2D- und 3D-Betrieb einsetzen. Der Lüfter ist mit der minimal einstellbaren Drehzahl immer noch relativ laut (3,0 Sone gemessen). Dank der höheren Taktfrequenz ist die Karte bis zu zehn Prozent schneller als eine 7800 GT.

ALTERNATIVEN Die Leadtek Winfast PX7800 GT ist preiswerter. (dw/ma)

17-ZOLL-LCD



Flexscan M1700

EIZO | CA. € 300,-
www.eizo.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr gute Interpolation; Helligkeitsverteilung; Farbbrillanz

CONTRA Reaktionszeit

WERTUNG		
1,92	AUSSTATTUNG	1,71
	EIGENSCHAFTEN	2,30
	LEISTUNG	1,86

Der Farbkombinationstest ergibt eine Schaltgeschwindigkeit von 27 Millisekunden. In Spielen wie **GTA San Andreas** oder **Half-Life 2** entstehen leicht sichtbare Unschärfen. Bemerkenswert ist die Interpolationsfähigkeit des Flexscan M1700: 1.024x768 ist gut lesbar dargestellt. 800x600 könnte man sogar für die native Auflösung halten. Ebenfalls sehr gut ist die Bildschärfe des LCDs. Die Leuchtkraft des Flexscan M1700 lässt sich von 25 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen, die Helligkeitsverteilung ist sehr gleichmäßig. Die Abweichungen der Messpunkte liegen unter fünf Prozent. Im Betrieb zieht der Bildschirm 29 Watt aus der Stromleitung, im Stand-by sind es nur noch drei Watt.

ALTERNATIVEN Reaktionsschneller ist der Viewsonic VX724. (ma)

19-ZOLL-LCD





LM928

AOC | CA. € 330,-
www.aoc-europe.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Farbbrillanz; Interpolation; Günstiger Preis

CONTRA Maximale Luminanz

WERTUNG		
2,19	AUSSTATTUNG	1,98
	EIGENSCHAFTEN	2,43
	LEISTUNG	2,18

Die angegebenen acht Millisekunden Reaktionszeit für das TN-Panel sind praxisfremd; wir messen 25 Millisekunden. Damit bewältigt der LM928 die meisten Spiele, doch stellt beispielsweise **UEFA Champions League 2004-2005** den LCD vor leichte Probleme. Die Helligkeit lässt sich von 100 bis 190 Candela pro Quadratmeter regeln. Ein Desktop-LCD sollte jedoch 200 Candela pro Quadratmeter erreichen. Die Helligkeitsverteilung ist mit Abweichungen von maximal sieben Prozent gut. Ebenfalls problemlos schafft das LC-Display die Darstellung kleinerer Auflösungen (1.024x768, 800x600). Im Betrieb zieht der Bildschirm 35 Watt und im Stand-by sechs Watt aus dem Stromnetz.

ALTERNATIVEN Schnell und günstig ist der Samsung Syncmaster 930BF. (ma)

NOTEBOOK



Ferrari 4005WLMi

ACER | CA. € 2.000,-
www.acer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Umfangreiche Ausstattung; Gutes Display; Design

CONTRA 2D-Lautheit

WERTUNG		
2,10	AUSSTATTUNG	1,95
	EIGENSCHAFTEN	1,44
	LEISTUNG	2,37

Acer platziert die zweite Generation der Ferrari-Notebooks am Markt. Es gibt etwas weniger Rot, dafür einen schnellen Turion-Prozessor und eine Mobility X700. Wir haben den neuen Laptop getestet. Die Modellbezeichnung Ferrari lässt auf leistungsstarke Komponenten im Notebook hoffen. Doch dem schnellen Turion 64 steht nur eine mittelmäßige Mobility Radeon X700 zur Seite. Eine Mobility Radeon X800 wäre die bessere Wahl gewesen. So leistet das Acer Ferrari 4005WLMi in **Need for Speed Underground 2** (1.024x768, kein FSAA/AF) nur 50 Fps – ein Bild pro Sekunde weniger als das 600 Euro billigere Acer Aspire WLMi 1694. Positiv hingegen ist das 15-Zoll-Display (1.680x1.050) mit 33 Millisekunden Reaktionszeit und einer maximalen Helligkeit von 160 Candela pro Quadratmeter. Die Lüftersteuerung des Ferrari arbeitet unbefriedigend: In 2D und 3D summt das Notebook ständig mit 1,8 Sone. Die Akkulaufzeit ist mit 188 Minuten (Office) beziehungsweise 90 Minuten (3D) akzeptabel. Design und Leistung des Acer Notebooks sind gut, nur ist der Preis viel zu hoch.

Produktname	Acer Ferrari 4005WLMi
Prozessor	Turion 64 ML-37 (2,00 GHz)
Arbeitsspeicher	1.024 MByte DDR2-SDRAM (2 Module)
Chipsatz	Ati Xpress 200P
Grafikchip	Ati Mobility Radeon X700 (358 MHz), 128 MByte (331 MHz)
Festplatte	Seagate ST9100823A (100 Gbyte, 5.400 U/min)
CD/DVD-Laufwerk	Matshita UJ-845C (DVD+-R/RW 8x/4x, Dual 2,4x)
LCD	15,4 Zoll WSXGA+ (1680x1050)
Akku/Gewicht	4.800 mAh (14,8 V)/3,0 kg
Kommunikation	56k-Modem. 10/100 Mbit/s, WLAN 802.11g, Bluetooth
Zubehör	Bluetooth-Maus, Reinigungstuch, Modemkabel

ALTERNATIVEN Ähnliche Leistung wie beim Ferrari 4005WLMi bekommen Sie mit dem 600 Euro billigeren Acer Aspire WLMi 1694. Dafür gibt es aber auch ein schlichteres Design und ein schlechteres Display (35 ms Reaktionszeit und 120 Candela pro Quadratmeter maximale Leuchtkraft). Eine weitere Alternative ist das Notebook Cebop HEL 700 XP von Krystaltech Lynx. (ma)

GAMEPAD



830T Triple Mode Sightfighter

TRUST | CA. € 17,-
www.trust.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Drei Modi

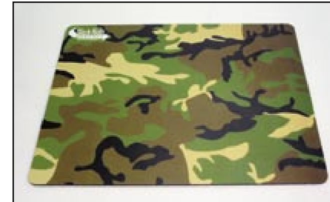
CONTRA Probleme mit *NHL 06*; Druckpunkte Zusatztasten; Keine Virbrationsfunktion

WERTUNG		
2,76	AUSSTATTUNG	2,05
	EIGENSCHAFTEN	2,45
	LEISTUNG	3,10

Der 830T von Trust ist ein Multifunktionsgerät, das Sie als Gamepad, Joystick und Lenkrad nutzen können. Der Wechsel zwischen den Modi ist jedoch aufwendig, da das Pad jedes Mal neu zu kalibrieren ist. Die wuchtige Form und die sehr langen Griffhörner wirken sich negativ auf die Ergonomie des 830T aus. Die zwei Sticks und das Steuerkreuz reagieren präzise, der Druckpunkt der insgesamt acht Zusatztasten ist nur befriedigend. Eine Vibrationsfunktion fehlt. Im Praxistest gab es Probleme, denn bei *NHL 06* versagte die Steuerung. Als vollwertiger Ersatz für Lenkrad oder Joystick eignet sich der 830T keinesfalls. Außerdem sorgen die Mängel für Abzüge bei der finalen Wertungsnote.

ALTERNATIVEN Das gute Gamepad Saitek P2600 kostet 20 Euro. (fs/ma)

MAUSUNTERLAGE



Slick Ride

GAMERS WEAR | CA. € 20,-
www.gamerswear.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gleitwiderstand; Beschichtung; Rutschfestigkeit

CONTRA Preis

WERTUNG		
1,53	AUSSTATTUNG	1,50
	EIGENSCHAFTEN	1,50
	LEISTUNG	1,55

Nach MTW und Stainless präsentiert Gamers Wear bereits sein drittes Pad für Spielermäuse. Das 296x238 mm große Slick Ride eignet sich für Spieler, die eine sehr hohe bis mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die geringe Höhe von 2,3 Millimeter macht das Pad ergonomisch, die Unterseite ist mit rutschfestem Gummi beschichtet. Die Start- und Reibwiderstände sind gering. Trotzdem arbeiten die Testmäuse (Logitech MX518/MX1000, Razer Diamondback, Raptor Gaming M2, Microsoft Intellimouse Explorer) im Test sehr präzise. Die Geräuschentwicklung bei Benutzung beträgt 2,9 Sone. Das Slick Ride überzeugt mit seiner Ergonomie und den geringen Widerständen.

ALTERNATIVEN Preiswerter ist das Compad Vario-Pad. (fs/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Abgewertet ** Keine absoluten Leistungswerte, sondern normierter Leistungsindex. Damit wird die Gleichgewichtung der verwendeten Benchmarks sichergestellt. *** Durchschnittswert aus NfSU 2, Half-Life 2 und Splinter Cell 3.

AGP-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Sparkle SP-AG40GPT	€ 230,-	Geforce 6800 GT	256 DDR [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,1 Sone	88,2 Fps	81,7 Fps	1,83*
MSI NX6800-TD128	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	1,9 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,13*
Leadtek Winfast A400 TDH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,15*
Gigabyte GV-N68128DH	€ 150,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	0 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,20*
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,3 Fps	59,5 Fps	2,31
Sparkle SP-AG40DT	€ 160,-	Geforce 6800	128 DDR [2,8 ns]	325 MHz/350 MHz DDR	3,4 Sone	77,6 Fps	64,3 Fps	2,34*
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
MSI NX6600GT-VTD128	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	76,5 Fps	57,8 Fps	2,36*
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	77,4 Fps	58,9 Fps	2,44*
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 160, -	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	76,5 Fps	57,2 Fps	2,44*

AGP-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)**	Fps (2x AA/4:1 AF)**	Wertung
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 500,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,65*
Leadtek Winfast A400 Ultra TDH	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,66*
Innovision Geforce 6800 Ultra	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	92,9 Fps	87,7 Fps	1,69*
MSI NX6800U-T2D256	€ 450,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	91,9 Fps	87,2 Fps	1,69*
Sapphire Radeon X850 XT-PE	€ 450,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/587 MHz DDR	3,7 Sone	90,5 Fps	88,5 Fps	1,71*
Sapphire Radeon X800 XT	€ 350,-	Radeon X800 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,5 Sone	89,2 Fps	86,4 Fps	1,72*
HIS Excalibur X800 XT IceQ II	€ 490,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,74*
Asus AX 800 XT	€ 400,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Gigabyte GV-R80X256V	€ 410,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	90,1 Fps	87,7 Fps	1,75*
Sapphire Radeon X800 XL	€ 280,-	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/493 MHz DDR	3,8 Sone	84,6 Fps	80,9 Fps	1,85

PCI-Express-Karten bis 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN6600GT Silencer	€ 210,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	78,1 Fps	66,5 Fps	2,08
Albatron PC6800	€ 230,-	Geforce 6800	128 DDR3 [2,8 ns]	350 MHz/350 MHz DDR	1,1 Sone	79,6 Fps	67,9 Fps	2,15
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Gecube Radeon X800 GT Uni-Wise	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,6 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,16
Tul Powercolor X800 GT	€ 160,-	Radeon X800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,5 Sone	79,1 Fps	67,3 Fps	2,19
MSI NX6800-TD256E	€ 270,-	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	77,1 Fps	63,5 Fps	2,17
Connect 3D Radeon X800	€ 200,-	Radeon X800	256 DDR3 [2,0 ns]	392 MHz/350 MHz DDR	2,7 Sone	79,8 Fps	69,3 Fps	2,21
Gigabyte GV-RX80128D Silentpipe	€ 170,-	Radeon X800	128 DDR3 [2,0 ns]	398 MHz/493 MHz DDR	0 Sone	78,7 Fps	70,9 Fps	2,22
MSI NX6600GT-TD128E	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	1,2 Sone	76,8 Fps	58,3 Fps	2,30
Leadtek PX6600 GT TDH Extreme	€ 180,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/560 MHz DDR	1,6 Sone	77,8 Fps	59,5 Fps	2,33
Gigabyte GV-NX66T128VP	€ 159,-	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	77,1 Fps	58,8 Fps	2,34*

PCI-Express-Karten über 250 Euro

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)***	Fps (4x AA/8:1 AF)***	Wertung
Asus EN7800GTX Top	€ 480,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	104,3 Fps	109,3 Fps	1,11
Asus EN7800GTX	€ 460,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	101,5 Fps	105,8 Fps	1,16
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,37
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 380,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	98,1 Fps	93,1 Fps	1,40
Leadtek Winfast PX6800 Ultra TDH	€ 360,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	2,2 Sone	92,2 Fps	87,7 Fps	1,59

RÖHRENMONITORE

* Ein/Stand-by

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Bildschärfe	Farbbrillanz	Leistungsaufnahme*	Besonderheiten	Wertung
LG 901B	€ 160,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut	88/6 Watt	Keine	2,13
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Yakumo 996N	€ 130,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	90/16 Watt	Highcontrast	2,15
Samsung Syncmaster 957P	€ 250,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend bis gut	103/10 Watt	Highcontrast	2,24
Samsung Samtron 98PDF	€ 150,-	D-Sub (fest)	30-96 kHz	Sehr gut	Befriedigend	71/5 Watt	Keine	2,30

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

* Neues Bewertungssystem

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Sony SDM-HS75P	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m²	X-Brite-Technik	1,93*
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	-	1,95
Iiyama Prolite E435S	€ 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 320 cd/m²	Spieletauglich	1,98*
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VP171b (8ms)	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	105 bis 220 cd/m²	Höhenverstellbar	2,05*
Iiyama Prolite E431S	€ 250,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m²	Lautsprecher	2,09

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 930 BF	€ 500,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m²	Magicbright	1,86
Preis-Leistungs-Tipp ▶ Viewsonic VX924	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m²	-	1,90
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m²	Lichtsensor	1,92
Phillips 190P6ES	€ 450,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	1,99
Nec Multisync 1970GX	€ 470,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m²		2,02

MAINBOARDS

* PCIEG = PCI-Express-Grafikkarten-Slot [1] Angaben „NF2" (Nforce2), „925X" (Alderwood) und „875P" (Canterwood) beziehen sich auf PCG-Overclocking-Tests.

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus A8N-SLI Premium	€ 170,-	Nvidia Nforce4 SLI	1007/1.02	0/2 x16/1 x1/ 1 x4/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,23
Gigabyte K8NXP-9	€ 155,-	Nvidia Nforce4 Ultra	F4/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,30
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 145,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,39
Asus A8N-SLI	€ 120,-	Nvidia Nforce4 SLI	1001/1.02	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,43
MSI K8N Diamond-54G	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	0/2 x16/0/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,46
Epox 9NPA+ Ultra	€ 120,-	Nvidia Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,48
Gigabyte K8NF-9 ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 90,-	Nvidia Nforce4	F2/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,50
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-465 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual BIOS	DDR400 (4)	Bestanden	1,52
Epox 9NDA3+	€ 110,-	Nvidia Nforce3 Ultra	02.02.05/1.0	1/0/0/5	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,58
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,60
Abit AX8	€ 100,-	Via K8T890	1.0/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,68
Abit Fatality AN8	€ 160,-	Nforce4 Ultra	1.6/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., RAM-Flow	DDR400 (4)	Bestanden	1,69
Abit AN8 SLI	€ 130,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	0/2x 16/2, x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR400 (4)	Bestanden	1,70
Abit Fatality AN8 SLI	€ 195,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-410 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR400 (4)	Bestanden	1,71
Albatron K8SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.07/0.8	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-450 MHz	4x SATA(-RAID), Dual BIOS	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,72
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	€ 180,-	Nvidia Nforce4 SLI	1.25/A	0/2 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-456 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Frontbl.	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,73
Abit AV8	€ 90,-	Via K8T800 Pro	12/1.1	1/0/0/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,74
MSI K8N Neo4 Platinum	€ 125,-	Nvidia Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	0/1 x16/1 x1/1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	DDR200-DDR400 (4)	Sehr gut	1,80
Asus A8V-E Deluxe	€ 100,-	Via K8T890	1004/1.03	0/1 x16/2 x1//3	1.000 MBit/s	200-400 MHz	2x SATA(-RAID), Firewire	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,89

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP/PCIEG*/PCIE/PCI	LAN	FSB-Takt	Sonstige Ausstattung	Speicherart (Slots)	Spieleleist.	Wertung
Asus P5WD2 Premium	€ 210,-	Intel 955X	0205/1.02	0/2 x16/1 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-450 MHz	4x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,54
Abit Fatality AA8XE	€ 190,-	Intel 925XE	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	1.000/100 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,54
Gigabyte 8N-SLI Pro ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 125,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	0/2 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	100-500 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Dual-BIOS	DDR2-667 (4)	Sehr gut	1,73
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 230,-	Intel 945P	0306/1.02	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-450 MHz	6x SATA(-RAID), WiFi-TV-Karte	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,79
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 180,-	Intel 925P	1004/1.02	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	8x SATA(-RAID), Firew., WLAN	DDR2-400/533 (4)	Sehr gut	1,81
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	Intel 915G	A/1.01	0/1 x16/1 x1/2	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Kühler	DDR2-533 (4)	Gut	1,85
MSI 865PE Neo3-F	€ 80,-	Intel 865PE	5.20/3	1/0/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	2x SATA	DDR200-DDR400 (4)	Gut	1,85
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	Intel 955X	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	100-600 MHz	6x SATA(-RAID), Bluetooth	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,88
Intel D925XECV2	€ 225,-	Intel 925XE	1.0/01	0/1 x16/2 x1/4	1.000 MBit/s	Nicht möglich	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/533 (4)	Gut	1,94
Abit AW8-Max	€ 230,-	Intel 955X	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/2	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Heatpipe	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	1,98
Abit AL8	€ 155,-	Intel 945P	1.2/1.0	0/1 x16/3 x1/2	1.000 MBit/s	133-400 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,06
MSI P4N Diamond	€ 190,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	1.24/1	0/2 x16/1 x1/2	2x 1.000 MBit/s	150-350 MHz	6x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,11
MSI 915 Combo-FR	€ 100,-	Intel 915P	1.6/1.0	0/1 x16/3 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,13
MSI 945P Platinum-FIR	€ 145,-	Intel 945P	1.0/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-350 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., Diag-LED	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,16
Gigabyte 8I945P Pro	€ 145,-	Intel 945P	F5/1.0	0/1 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	100-600 MHz	4x SATA(-RAID), Firew., NB-Lüfter	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,20
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 185,-	Nvidia Nforce4 SLI IE	0605/1.02	0/2 x16/2 x1/3	2x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	6x SATA(-RAID), Firewire	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,22
Elitegroup PF5 Extreme	€ 125,-	Intel 945P	050530/1.0A	0/2 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	6x SATA(-RAID), Firew., Front-An.	DDR2-400/667 (4)	Gut	2,30
Biostar I945P-A7	€ 130,-	Intel 945P	505/1.0	0/2 x16/2 x1/3	1.000 MBit/s	200-232 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR2-400/667 (4)	Sehr gut	2,62
Elitegroup 915P-A	€ 80,-	Intel 915P	050204/1.1	1/1 x16/2 x1/2	1.000 MBit/s	200-255 MHz	4x SATA(-RAID)	DDR-400/DDR2-533 (2/2)	Gut	2,67
Asus P5GDC Deluxe	€ 120,-	Intel 915P	1008/	0/1 x16/1 x1/3	1.000 MBit/s	100-400 MHz	4x SATA(-RAID), Firewire	DDR-400/DDR2-533 (4/2)	Gut	3,24

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400/433/466/500/533/550/600 unbuffered

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)[1]	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1204-3200XL	€ 190,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Platinum Revision 2	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Twinmos Twister Pro Kit	€ 270,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/275 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
Corsair XMS Xpert CMXP512-3200XL	€ 230,-	2x 512 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/260 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,86
Kingston KVR400X64C3A/512 ◀ Preis-Leistungs-Tipp	€ 100,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	1,97
OCZ PC5000 EL Platinum DFI NF4	€ 290,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	313 MHz/230 MHz/250 MHz	CL3-3-3-7	CL2-2-2-5	1,97
Infinion HYS64T64000HU-3S-A (DDR2-667)	€ 85,-	1x 512 MByte/8x 512 MBit/SS	333 MHz/395 MHz/415 MHz	CL4-4-4-12	CL4-4-4-12	2,03
A-Data Vitesta PC4000	€ 180,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx 1024-4400CL25	€ 220,-	1x 256 MByte/8x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright XP-120 (Noisemagic)	www.pc-world.de	€ 80,-	478, K8	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 60,-	478, 775, K8	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Zalman CNPS9500 LED	www.alternate.de	€ 60,-	478, 775, K8	0,5-2,4 Sone	53/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,59
Aerocool GT-1000 ◀ Preis-Leistungs-Tipp	www.pc-icebox.de	€ 35,-	478, 775, K8, A	1,0/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,60
Arctic Cooling Freezer 64	www.pearl.de	€ 20,-	K8	0,7/0,6 Sone	58/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,61

Die wichtigsten Nvidia-Grafikchips

Geforce 6600 GT

Chiptakt: 500 MHz
Speichertakt: 500 MHz
Speicheranbindung: 128 Bit
Speichermenge: 128/256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 8/3
Platinenpreis: ab € 140,-
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800

Chiptakt: 300 MHz
Speichertakt: 350 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 128/256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 12/5
Platinenpreis: ab € 140,-
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 6800 GT

Chiptakt: 350 MHz
Speichertakt: 500 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 16/6
Platinenpreis: ab € 225,-
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 7800 GTX

Chiptakt: 430 MHz
Speichertakt: 600 MHz
Speicheranbindung: 256 Bit
Speichermenge: 256 MByte
Pixel-/Vertex-Shader: 24/8
Platinenpreis: ab € 450,-
Preis-Leistung: Befriedigend

Tipp der Redaktion

Christian Träger
Bereich: Grafikkarten

Die Geforce 6600 GT verfügt zwar über einen höheren Chip- und Speichertakt, kann jedoch aufgrund der geringeren Anzahl an Pixel- und Vertex-Prozessoren und der kleineren Speicheranbindung nicht mit der 6800 mithalten. Da beide Chips etwa gleich viel kosten, sollte man zur 6800 greifen.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

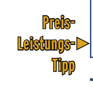
	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 130,-	5/8	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4/6	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 160,-	4/8	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 100,-	5/8	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4/7	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

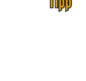
	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3	www.listan.de	€ 100,-	500/240 Watt	30/43/31 Ampere	0,6/1,0 Sone	44 Grad Celsius*	1,54
Elanvital EVP-5007	www.pearl.de	€ 120,-	500/230 Watt	37/37/33 Ampere	0/0,0,8 Sone	50 Grad Celsius	1,64
Enermax EG701AX-VH(W)	www.enermax.de	€ 130,-	600/180 Watt	34/34/35 Ampere	0,8/2,5 Sone	41,5 Grad Celsius*	1,68
Hiper Type R Modular 580W	www.caseking.de	€ 110,-	560/280 Watt	32/36/30 Ampere	0,6/3,1 Sone	43 Grad Celsius*	1,73
Revoltec Chromus II RPS-450 V2	www.listan.de	€ 90,-	430/190 Watt	28/34/27 Ampere	0,7/1,8 Sone	45,5 Grad Celsius*	1,74



FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 110,-	SATA II	250 GByte	7.200	1,0 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Western Digital WD3200JB	€ 140,-	IDE	320 GByte	7.200	1,0 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722516DLA380	€ 80,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48,0 MByte/s	1,53
Seagate ST3250823AS	€ 110,-	SATA I	250 GByte	7.200	1,5 Sone	15,4 ms (mittel)	8 MByte	58,3 MByte/s	53,7 MByte/s	1,54



DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162C	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 70,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 125,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97
Plextor PX-716A	€ 110,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:14 Minuten	6:46 Minuten	4,1 Sone/45 dB(A)	4:54 Minuten	1,97

Preis-Leistungs-Tipp

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 120,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34



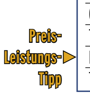
MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5300	€ 140,-	5+1	280 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,75
Creative Inspire T7700	€ 60,-	7+1	92 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	1,89



SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 110,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	€ 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32



Empfehlung der Hardware-Redaktion

PX7800 GT EXTREME



Hersteller: Leadtek
Preis: € 400,-
Website: www.leadtek.de
WERTUNG: 1,29

Die Leadtek Winfast PX7800 GT Extreme stellt eine übertaktete Version der PX7800 GT aus gleichem Hause dar. Nvidias Geforce 7800-GT-Chip verhilft der Leadtek zu herausragender Spieleleistung und mit einem um 50 MHz höheren Chiptakt sowie einem um 25 MHz höheren Speichertakt lässt die Extreme-Version andere GTs mit Standardtakt (400/500) deutlich hinter sich. Dabei bleibt sogar noch ordentlich Luft nach oben: Maximal 470/615 MHz schaffte das Sample. Die Lautstärke im 2D-Betrieb ist mit gemessenen 1,8 Sone relativ erträglich, steigt im 3D-Modus aber auf 2,9 Sone an. (ct)

AOC LM928



Hersteller: AOC
Preis: € 310,-
Website: www.aoc-europe.com
WERTUNG: 2,19

Mit dem LM928 stellt AOC ein spieletaugliches LC-Display zu einem sehr niedrigen Preis vor. Praktische Features wie Höhenverstellbarkeit und Neigung bringt das Panel ebenfalls mit. Die gute bis sehr gute Bildschärfe und Farbdarstellung sowie eine gute Interpolation niedrigerer Auflösungen und die gute Helligkeitsverteilung überzeugen. Lediglich die maximale Leuchtdichte ist mit 190 Candela etwas unterdimensioniert – Desktop-Bildschirme sollten hier die 200-Candela-Schwelle möglichst nicht unterschreiten. Ebenfalls sehr gut ist der Preis: 310 Euro für einen 19-Zöller ist kaum zu toppen. (ct)

QPAD LOWSENSE GATE 01

Hersteller: Qpad
Preis: € 21,-
Website: www.qpad.se
WERTUNG: 1,85

Die neue Version des auf Naturkautschuk basierenden Gamerpads ist nur noch 1 mm dünn und sorgt so für eine ausgezeichnete Ergonomie. Das Qpad Gamer Lowsense Gate 01 eignet sich gut für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Das Stoffpad verfügt über eine gummierte Oberfläche, welche etwas zu hohe Start- und Reibewiderstände aufweist. Trotz der sehr geringen Höhe und des Gewichts hält das Pad auf jeder Oberfläche absolut sicher. Auch hinsichtlich der Kompatibilität gab es keinerlei Beanstandungen, alle Mäuse funktionierten einwandfrei. (ct)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC155 USB	€ 80,-	3,0 Meter	156 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,50
Speedlink Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3,0 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speedlink Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4,0 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
USB Headset 20	€ 40,-	2,0 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

Preis-Leistungs-Tipp

MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech MX518	€ 35,-	8 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	400/800/1600/2.000 dpi	Keine	Ja	1,70
Razer Diamondback	€ 40,-	7 + Scrollrad	LED	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,78
Raptor Gaming Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	LED	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G5	€ 55,-	6 + Scrollrad	Laser	PS/2, USB	2000 dpi	Keine	Ja	1,83

Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Hart	Hoch	PS/2, USB	21 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,35
Logitech Media Keyboard	€ 20,-	Mittel	Hoch	PS/2	17	Vorhanden	Ja	1,42
Typhoon Navigator Office XP	€ 15,-	Mittel	Hoch	PS/2	31 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,46
Raptor Gaming K1	€ 140,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	Keine	Vorhanden	Ja	1,64
Saitek Gaming Keyboard	€ 40,-	Mittel	Hoch	PS/2, USB	3 + Command Pad	Vorhanden	Ja	1,71

Preis-Leistungs-Tipp

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

	Preis	Tastatur	Maus	Anschluss	Auflösung Maus	Anschlag Tastatur	Spielertauglich	Wertung
Logitech Cordless Desktop MX 3100	€ 70,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,41
Microsoft Wireless Desktop Elite	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Hart	Mit geringen Einschränkungen	1,77
Logitech Cordless Desktop LX 501	€ 30,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	1,87
Microsoft Wireless Desktop Comfort Edition	€ 60,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	400 dpi	Mittel	Mit geringen Einschränkungen	1,91
Benq X730 Wireless Desktop Companion Pro	€ 50,-	Kabellos	Kabellos/optisch	PS/2, USB	800 dpi	Mittel	Ja	2,06

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

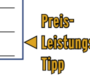
Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech Momo Racing Force	€ 100,-	6	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,59
Thrustmaster Enzo Ferrari FF Wheel (PC/PS2)	€ 75,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,70
Speed-Link Leather Force Feedback Wheel	€ 65,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,78
Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	Nicht vorhanden	2,00
Saitek R440 Force Feedback Wheel	€ 50,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,18



Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Logitech Cordless Rumblepad 2	€ 35,-	10	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,80
Saitek P2600	€ 25,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,97
Thrustmaster Wireless Dual Trigger	€ 30,-	10 + zwei Trigger	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,98
Genius Maxfire G-12U Vibration	€ 20,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	2,14



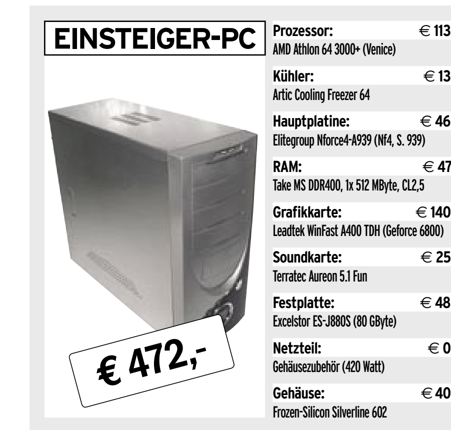
Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 230,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70

Preis-Leistungs-Tipp

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	€ 113,-
Kühler:	Artic Cooling Freezer 64	€ 13,-
Hauptplatine:	Elitegroup Nforce4-A939 (Nf4, S. 939)	€ 46,-
RAM:	Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	€ 47,-
Grafikkarte:	Leadtek WinFast A400 TDH (Geforce 6800)	€ 140,-
Soundkarte:	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 25,-
Festplatte:	Excelstor ES-J880S (80 GByte)	€ 48,-
Netzteil:	Gehäusezubehör (420 Watt)	€ 0,-
Gehäuse:	Frozen-Silicon Silverline 602	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 3500+ (Venice)	€ 199-
Kühler:	Thermaltake Silent Boost K8	€ 14,-
Hauptplatine:	Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 109,-
RAM:	Kingston 2x 512 MByte, DDR400, CL3	€ 77,-
Grafikkarte:	Gecube GC-X800-C3 (Radeon X800)	€ 179,-
Soundkarte:	Creative SB Audigy 2 ZS OEM	€ 64,-
Festplatte:	Hitachi Deskstar T7K250 (160 GByte)	€ 78,-
Netzteil:	Tagan TG530-U22 (400 Watt)	€ 95,-
Gehäuse:	Casetek CS-1020	€ 65,-

HIGH-END-PC



Komponente	Modell	Preis
Prozessor:	Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	€ 949,-
Kühler:	Thermalright XP-120 (Noisemagic-Ed.)	€ 84,-
Hauptplatine:	Asus A8N-SLI Pr. (Nforce4 SLI, S. 939)	€ 156,-
RAM:	Corsair C2 2x 512 MByte, DDR400, CL2	€ 210,-
Grafikkarte:	2x MSI NX7800GTX (Geforce 7800 GTX)	€ 929,-
Soundkarte:	Creative X-Fi Extreme Music	€ 114,-
Festplatte:	Western Digital WD740GD (74 GByte)	€ 149,-
Netzteil:	Be Quiet! BQT P5-520W-S1.3 (500 Watt)	€ 109,-
Gehäuse:	Thermaltake Armor	€ 115,-

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Im Computerspiel das passende Gefährt zu finden ist ja schon schwer genug. Aber im richtigen Leben sind einige mit der korrekten Wahl schier überfordert.

Fällt es nur mir auf, dass inzwischen 80 Prozent aller potenten Sportwagen von Herren mit grauen Schläfen pilotiert werden? Wenn Ischias und Bandscheiben ein zügiges, dynamisches Einsteigen verhindern, wird dies oft schamhaft in der heimischen Garage erledigt. Vielleicht hat Porsche für solche Fälle den Cayenne im Angebot? Ich hege ja den Verdacht, dass diese Personengruppe nicht aus Freude am Fahren den Boliden wählt, sondern aus einer unheilvollen Mischung aus Altersstarrsinn und vergeblichen Kompensationsversuchen. Dies würde auch irrwitzige Überholmanöver mit 122 km/h erklären, während mehr als 300 Pferdestärken sich fragen, wann es denn endlich etwas zu tun gibt. Unter dem Hemd eines Sportwagenfahrers kann vieles hervorblitzen. Brusthaar, Kruzifix oder schwere Goldkette. Ein Angoraleibchen ist dagegen höchst unpassend! Nichts gegen Menschen, die solch ein Gefährt aus Überzeugung fahren, aber als Mittel zur Kompensation ist es höchst unpassend und seit der Erfindung von Viagra und Propecia eigentlich auch nicht mehr nötig. Darf jetzt also ein Mann über 60 Sportwagen fahren? Ja, aber er muss nicht!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Daniels Tasche

Hi Rossi
Du hast geschrieben, dass der Erste, der dir sagen kann, was in Daniels Tasche ist, einen Sonderpreis bekommt. Nun, ich wette, in seiner Tasche ist seine Brieftasche. Die hat so ziemlich jeder in seiner Tasche

Mit freundlichen Grüßen, Dennis N.

Ich bin ja selber schuld, wenn sich jetzt Schlaumeier wie du melden. Leichtsinnigerweise habe ich nicht geschrieben, welche Tasche ich meinte. Zwar hatte ich ursprünglich an die Hosentasche gedacht, aber auch Jacken, Hamster und selbst Zahnfleisch haben Taschen. Schon klar, dass Daniel Geld, Ausweis und Mofaschein nicht im Mund mit sich herumträgt. Beenden wir es an dieser Stelle und tun einfach so, als ob du der Gewinner wärst. Es muss ja nicht immer ein kreativer Vorschlag sein, der einen Sonderpreis erhält.

Abgriff Reload

Tag, Herr Rosshirt,
in der letzten Ausgabe schrieben Sie, dass man alles, was Sie in Ihrem Heft abbilden, gewinnen kann. Da Frau Fröhlich ja leider vergeben ist, möchte ich gern die schöne Lederjacke haben, die in der Juni-Ausgabe auf Seite 115 so unmotiviert über einem leeren Stuhl hing, woraus ich entnehme, dass sie zur Zeit ohne Besitzer ist. Wenn Sie mir garantieren, dass es ungefährlich ist, würde ich dann noch das Schaf nehmen. Schicken Sie es bitte an:

Daniel S

Ein wenig komme ich da schon ins Grübeln. Aussagen die ich definitiv gemacht habe, verschwinden unweigerlich, eher früher als später, im Orkus des Vergessens. Ausführungen, welche aber keineswegs von mir kamen, sondern mir quasi „in den Mund“ gelegt wurden, halten sich mit einer bösartigen Konstanz, die ich früher nur von „Modern Talking“ kannte. Zudem werde ich mich hüten, irgend etwas zu garantieren. Seitdem selbst harmlose CDs platzen und meinen Lesern nur so um die Ohren fliegen, denke ich nicht daran, für ein Schaf, welches ja immerhin Zähne hat, eine pauschale Unbedenklichkeit zu attestieren. Zurück zum lästigen Thema: Zwar kann man in jeder PC Games etwas sehen, das man auch gewinnen kann, doch ist der Umkehrschluss, dass man alles, was man sehen auch gewinnen kann, ebenso falsch wie blödsinnig.

Berufswahl

Ahoi Rossi,
ich wollte nur sagen, wie toll ich das finde, was du da so machst. Tagtäglich in einer kleinen Kammer sitzen und Leserbriefe beantworten ist wahrscheinlich neben Raumfahrer der schwerste Beruf der Welt und wenn ich groß bin, will ich genauso sein wie du. Kannst du mir vielleicht ein paar Tipps dazu geben? Blonde Haare hab ich schon und eine Brille auch. Fehlt nur noch die Schnapsnase, die Halbglatze und Babyöl auf der Stirn. Bis dann mal, und weiter so ...

C.F. aus SG

Mein Beruf mag vielleicht der einsamste sein, aber sicher nicht der schwerste, wenn ich so an den Friseur von Frau Merkel denke. Abgesehen davon, dass ich niemanden raten mag so zu werden wie ich, scheitert es bei dir schon daran, dass man in deinem Alter gefälligst die Finger von Zigaretten lassen soll (na ja, eigentlich in jedem Alter) und noch keinen Führerschein hat, welcher jedoch eine zwingende Voraussetzung für meine berühmte Flensburger Punktesammlung ist. Des Weiteren würde es auch an deinem sehr kreativen und jugendlich unbekümmerten Umgang mit Rechtschreibung und Grammatik scheitern, deren schlimmste Auswüchse ich mir erlaubt habe, mühsam zu entfernen. Wenn du dich schon durch den Inhalt lächerlich machst, muss es ja auch nicht noch zusätzlich durch die äußere Form sein.

Fehler

Hi,
ich wollte feststellen/sagen, dass auf Seite 114 bei der Beschreibung noch was zu beheben ist. Da steht „Lags und Stabilität im Multiplayer“. Das sollte meiner Meinung nach eher Unstabilität heißen, zumindest ist das Ihrem Artikel zu entnehmen.

Mit freundlichen Grüßen: David

Vielen Dank, ich entschuldige mich mit aufrichtigem Bedauern für den Lapsus meines Kollegen. Ich möchte dazu anmerken, dass nur wer nichts tut, nichts falsch machen kann. Das mag auch auf deine „Unstabilität“ zutreffen, welche ich spontan mit „Instabilität“ übersetzen würde. Das mag jetzt zwar etwas haarspalterisch von mir wirken, aber wer im Glashaus sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen! Da der „FdM“ abgeschafft wurde, kann ich zudem diese E-Mail getrost mit einem mühsam unterdrückten Gähnen unter „erledigt“ abspeichern.

Mehr Fehler

Wieso seid ihr so schwul und setzt Fehler des Monats ab?

Anonym mit der E-Mail Adresse ****@aol.com

Zum Glück muss ich recht selten eine derartige Anhäufung von Unfug lesen. Obwohl es Sie einen feuchten Schmutz angeht, will ich Ihnen anvertrauen, dass meine Präferenzen ausschließlich heterosexueller Natur sind, was mich jedoch keineswegs davon abhielt, den „Fehler des Monats“ abzuschaffen. Mich deswegen mit dem Plural majestatis anzusprechen, ist schon ein wenig übertrieben. Ein schlichtes „Sie“ genügt in diesem Fall vollkommen. Und weil es eigentlich schon höchst überflüssig war, ein Epistel wie das Ihre überhaupt zu lesen, kann ich auch noch kurz auf das „Warum“ eingehen. Zum einen weil ich, volkstümlich ausgedrückt, keinen Bock mehr dazu hatte, und zum anderen, weil der FdM als temporärer Gag gedacht war und nicht als Selbstläufer mit dem Standvermögen der Lindenstraße.

Drohung

Hallo Rainer,
wenn du nicht sofort den Fehler des Monats wieder einführst, werde ich dich in deiner Wohnung in der Wallensteinstraße 10 besuchen! Da staunst du, was? Wenn du dann einen roten 125er Roller vor der Haustüre siehst, weißt du, was die Stunde geschlagen hat. Das ist meine letzte Warnung!

Bis dann: Andy

Fahrer von Rollern erschrecken mich nur, wenn sie anfangen wollen, von Durchzug und Höchstgeschwindigkeit zu reden. Und diese Furcht hat gute Gründe. Beim letzten Mal hätte ich dabei vor Lachen fast meine Zigarette verschluckt. Gestaunt habe ich bei deiner Mail allerdings. Da hast du Schlaukopf tatsächlich jemanden im Telefonbuch gefunden, der das Pech hat, mit dem gleichen Nachnamen wie ich gestraft zu sein. Dass der arme Kerl Reinhold heißt und es noch zehn andere gibt, ist deinem unglaublichen Scharfsinn allerdings entfleucht. Auf die Idee, dass ich nicht im Stadtgebiet Nürnbergs wohnen könnte, oder vielleicht hinterlistigerweise nicht im Telefonbuch stehe, ist der Herr Rollerfahrer nicht gekommen. Dir zu sagen wohin du dir deine Drohung stecken kannst, verbietet mir der Anstand – und meine Chefredakteurin.

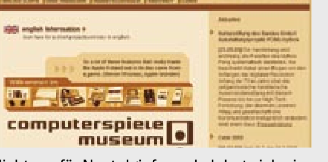
Urlaub

Hallo Rainer,
seit so vielen Jahren lese ich deine Seiten in der PC Games und in keiner einzigen Ausgabe wurden diese weggelassen. Machst du denn nie Urlaub?

Grüße von Rene

Ich gebe jetzt schamrot zu, dass ich keinen vollen Monat benötige, um diese Seiten zu füllen. Und obwohl ich und viele meiner Kollegen bisweilen im Lexikon nachsehen müssen, um die Bedeutung dieses Wortes nicht zu vergessen, befindet sich doch jeder aus diesem Verlag bisweilen im Urlaub, obgleich „sporadisch“ da eher eine schmeichelnde Umschreibung ist. Nun ist mir der Kontakt mit meinen Lesern nicht nur lieb und teuer, sondern schon fast eine schlechte Angewohnheit, die man nicht so ohne weiteres aufgeben mag. In Zeiten des Internets stellt dies aber auch im Urlaub kein unüberwindliches Hindernis dar. E-Mails kann man inzwischen überall abrufen und versenden. Im tiefsten Bayern kontrolliert der Bauer mittels Webcam schon seinen Kuhstall und selbst auf einer Insel vor Sri Lanka habe ich Holzschnitzer gesehen, die ihre Produkte über Ebay anboten. Ich kann dich also beruhigen. Selbst ich mache hin und wieder Urlaub, wenn auch verschämter und mit mehr schlechtem Gewissen als die meisten.

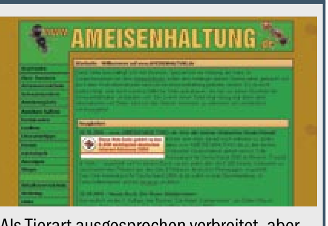
Rossis Insider-Guide to the Internet



Nicht nur für Nostalgiefreunde lohnt sich ein Besuch im Computerspielemuseum.
http://www.computerspielemuseum.de/



Browsergames erfreuen sich großer Beliebtheit. Dieses hat mir recht gut gefallen:
http://www.scherbenwelten.de/

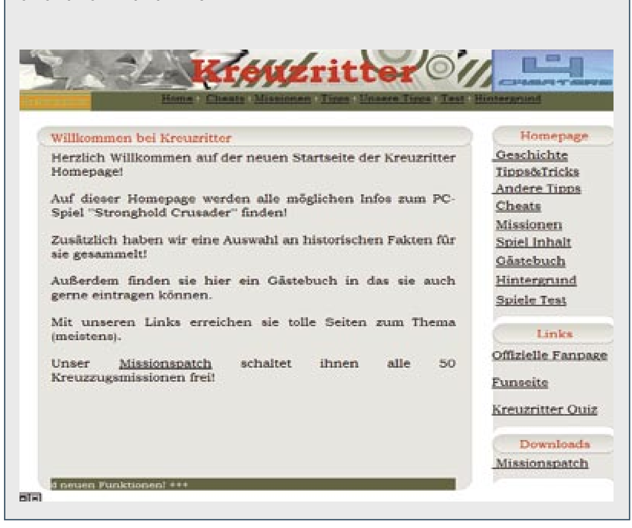


Als Tierart ausgesprochen verbreitet, aber als Haustier noch unterschätzt: die Ameise.
http://www.ameisenhaltung.de/

Homepage des Monats

http://kreuzritter.free-25.de/
Thomas Keiper betreibt eine Fanseite zum Spiel **Stronghold Crusader**.

Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.



Rossis Lexikon

Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(C) Camper, der



Camper Ursprünglich die Bezeichnung für die niedrigste, menschliche Erscheinungsform. Meist heimatnah verunstaltet der Camper idyllische Landschaften mit nomadischen Utensilien und verweigert dem Hotelgewerbe die Daseinsberechtigung. Oft auch in Tateinheit mit Stauverursachung mittels bedingt fahrbaren Rollcontainern.
Eine mutierte Abart des Campers findet sich inzwischen selbst in Onlinespielen, wo er sich durch hinterlistige, feige Standortwahl auszeichnet und für ebenso überraschende wie unbeliebte Spielwendungen. Im Spiel wird er ebenso wie in der Realität gemieden. Allerdings ist ihm nur im Spiel mit einer Granate beizukommen.

Ihr seid auch über ein ähnliches Phänomen gestolpert, welches dringend der Erklärung bedarf? Mein Postfach ist durchgehend geöffnet.

PC-Games-Leser des Monats



Simon hat in **GTA** eine revolutionäre Methode gegen Parkplatzmangel gefunden.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Frauenfrage

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

mit Bezug auf die von Ihnen empfohlenen Prioritäten hüllte ich mich ins kleine Schwarze (ich trug sogar ein wenig Rouge auf!) und sitze nun erneut am Rechner, um Ihnen belehrt für Ihre mannkritischen, trostreichen Zeilen zu danken. Ohne Sie mit einer Partner- und Sexualberatungsstelle verwechseln zu wollen, wäre ich an dieser Stelle zu tiefstem Dank verpflichtet, wollten Sie mir diesmal epistelkräftig vor Augen führen, wie man den Evolutionsprozess eines Gamers vorantreibt. Mir schaudert nämlich bei dem Gedanken, dass der beste Freund wirklich das Rentenalter erreichen muss, um sich gewisse bizarre Gedanken aus dem Kopf zu schlagen. Mit anderen Worten: Würden Sie mit ein paar Koffern bestückt flugs in eine andere Stadt verziehen, weil Ihre beste Freundin dort ein halbjähriges Praktikum macht und das Alleinsein nicht erträgt? Mit Interesse Ihrer Stellungnahme harrend, verbleibe ich erneut

mit den besten Empfehlungen: Martina

Liebe Martina,

ich denke, ich kann im Namen aller anwesenden Männer sprechen, die noch nicht vollständig verblödet sind. Eine Frau, die sich (frei-)willig ins kleine Schwarze hüllt, eine E-Mail ebenso technik- wie stilsicher hinter sich zu bringen vermag und dank Studium (Schlussfolgerung bezüglich Praktikum) auch erhöhte Chancen auf eine bezahlte Tätigkeit besitz, ist zweifellos ein Opfer wert. Falls Dein Auserwählter auch nur eine Millisekunde zögert, ehe er den Koffer packt, sage mir kurz Bescheid, damit ich an dieser Stelle einen Aufruf starte. Die Mehrheit aller Männer würde Blutopfer bringen, um dich begleiten zu können!

Klischee

Hi Rainer,

ich wollte dich mal fragen, ob du etwas gegen das in Filmen oft aufgegriffene Klischee von Computerfreaks (kränklich, mager, bleich, ungepflegt, ungewaschen) unternehmen kannst, da ich auch als Computerfan ausgesprochen schön bin.

Reinhard Staudacher

Klischees werden nicht erfunden, sondern bestehen aus Tatsachen, die nur etwas verallgemeinert und vereinfacht werden. Ein Klischee erhebt auch nicht den Anspruch, immer und in jedem Fall zutreffend zu sein. Niemand glaubt ernsthaft, dass jeder Computerfreak bleich und ungepflegt ist, obwohl es für einige eine durchaus treffende Umschreibung ist. Jeder Vergleich hinkt, doch nicht alles was hinkt, ist ein Vergleich! Grenzenlose Selbstüberschätzung ist in diesem Klischee jedoch neu. Gratuliere. Hier haben wir einen endscheidenden Nachteil moderner Monitore. In den alten Geräten mit Röhre konnte man zumindest bisweilen eine Spiegelung erkennen.

DSL

Hallo PC Games,

meine Eltern versuchen jetzt schon seit zwei Jahren, bei der Telekom DSL zubekommen. Sie sagen, der Ausbau liegt noch in den Sternen. Ich habe leider nur ein Analogmodem und ich zocke fast sieben Stunden am Tag im Internet. Das ist für meine Eltern natürlich eine große Qual, wenn am Ende des Monats die Telefonrechnung ins Haus geflattert kommt. Jetzt wollen sie mir das Internet ganz sperren. Darum helft mir!

Mit vielen Grüßen: Steven Kuntsche

Sehr schmeichelhaft, dass du uns für nahezu allmächtig hältst, aber wir können leider nur in begrenztem Umfang hexen. Zumindest rudimentär bemerkst du ja noch das krasse Dilemma deiner Eltern, aber offensichtlich geht dein Mitgefühl nicht so weit, deinen Vater zu unterstützen, wenn er wieder wegen der Telefonrechnung einen Brechdurchfall bekommt. Dass deine Eltern es so lange ausgehalten haben, verdient meine volle Bewunderung. Und wenn jetzt dein Mitgefühl noch so weit ginge, dass du kurz gegoogelt hättest, ob eine Flatrate auch ohne DSL möglich wäre, könnte man dich nicht einmal als rücksichtslosen Egomanen bezeichnen.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



AM DRÜCKER Wer kann angesichts solcher durchschlagenden Argumente zweier Computerspielheroen schon „Nein“ sagen?

PC-Games-Leser Jan Rasmus Woltern aus Hamburg hatte zum Eidos-Pärchen den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. November 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GÖTTERDIENST Die **Black & White 2**-Show von und mit Peter Molyneux war einer DER Publikumsmagneten auf der diesjährigen Games Convention.

Fragen an die Redaktion

1. pcgames.de

Als Abonnenten der PC Games sind wir sehr enttäuscht über Ihren neuen Internetauftritt. Alle Abonnenten und Gamer, die wir kennen, lesen PC Games und nutzen Ihre Homepage als zusätzliche Informationsquelle. Und jetzt? Was versprechen Sie sich von den kostenpflichtigen Downloads? Die Kommerzialisierung Ihrer Homepage macht diese für Abonnenten wertlos.

Christian Geng

THOMAS BOROVSKIS: Gerade für Abonnenten entstehen keine Nachteile, denn bislang wurden Testberichte erst mit einer mehrwöchigen Verzögerung nach Erscheinen des Hefts auf der Website veröffentlicht. Auch künftig kann jeder User gratis recherchieren und ältere Tests abrufen. Nur wer das aktuelle Heft **nicht** besitzt und trotzdem Titelstorys, neueste Testberichte und aufwendige Komplettlösungen im Original-Layout lesen möchte, kann das neue kostenpflichtige Angebot in Anspruch nehmen.

2. So wie früher

Mich würde interessieren, ob EA Games nochmal wenigstens ansatzweise ein ***Need For Speed*** *wie Teil 4 rausbringt. Ich bin zwar großer Fan der Serie, auch der neuen Spiele, aber meiner Meinung nach war* ***Need for Speed 4*** *am besten, da es alles Begehrenswerte vereint hatte: Splitscreen, Multiplayer, Netzwerk, Karriere, ein bisschen Tuning, Verfolgungsjagden und so weiter.*

Robert Hoffmann

CHRISTIAN SAUERTEIG: Wenn Ihnen **Brennender Asphalt** gefallen hat, sollten Sie sich schon mal den 24. November vormerken. Dann erscheint mit **Most Wanted** nämlich der neueste Teil der **Need for Speed**-Serie. Dort gibt es nicht nur eine Karriere und etwas weniger Tuning-Optionen als bei **Underground**, sondern auch Verfolgungsjagden mit der Polizei. Ein Mehrspielermodus ist ebenfalls geplant, Splitscreen-Rennen wird es aber nur bei der Konsolen-Fassung geben.

In Ihrer Rubrik „Vor zehn Jahren" habe ich auf dem PC-Games-Cover den Spieletitel ***Fatal Racing*** *gelesen - ein Rennspiel, das ich mit Freunden im Multiplayer-Modus noch bis vor kurzem sehr gern gespielt habe, bis sich der Windows-98-Rechner in unserem Haushalt „verabschiedete". Gibt es ein halbwegs aktuelles Spiel, das* ***Fatal Racing*** *ähnlich ist? Bei* ***Trackmania*** *fehlt beispielsweise die Kollisionsabfrage. Und das Zerstören anderer Autos war bei* ***Fatal Racing*** *ebenso wichtiger Bestandteil wie Loopings und Schrauben auf den Strecken.*

Oliver Schäfer

JUSTIN STOLZENBERG: Ein Urenkel von **Fatal Racing** entsteht derzeit bei Moonbyte in Hamburg: **Crashday** (Vorschau in PC Games 11/05) vereint waghalsige Stunts mit erheblichen Blechschäden. Auch ein Streckenbaukasten ist im Lieferumfang enthalten, wenn das Rennspiel im Frühjahr 2006 erscheint.

3. Spaß muss sein

Seit Ewigkeiten wühle ich mich durch Kaufhäuser und Zeitungsartikel, um mal wieder ein gutes Adventure zu finden. Was mir in letzter Zeit geboten wird, sind Adventures in 3D mit einer eher ernsten Hintergrundstory. Was ist mit den schönen alten Comic-Adventures in „2D"-Grafik? Wo bleiben die schrägen Charaktere, die witzigen Storys und humorvollen Dialoge? Gibt es überhaupt Hoffnung, dass jemals wieder etwas wie ***Leisure Suit Larry*** *und* ***Monkey Island*** *im traditionellen „2D"-Comic-Design rauskommt?*

Romy Hentschel

FELIX SCHÜTZ: Sie haben Recht – mit **Fahrenheit**, **CSI**, **Still Life**, **Nibiru** und **Myst 5** lag der Schwerpunkt zuletzt eher bei düsteren Thrillern und trockenen Puzzeleien. Abhilfe ist in Sicht: Mit **Ankh** (Test in dieser Ausgabe) kehrt der Spaß auf die Bildschirme zurück.

4. Gothic 3

Ich habe gehört, dass ***Gothic 3*** *erst 2006 kommt, und wollte gern wissen, ob es schon einen genaueren Erscheinungstermin gibt? Außerdem habe ich gehört, dass man Reittiere benutzen kann, stimmt das? Treffe ich einige bekannte Personen (Gorn, Diego, Milten oder Lee) wieder?*

Fabian Greve

THOMAS WEISS: Mit der Angabe eines genauen Erscheinungstermins hält sich Piranha Bytes zurück, weil das Spiel noch in einem recht unfertigen Zustand ist, der keine exakten Rückschlüsse auf die Veröffentlichung zulässt. Ebenso schweigsam sind die Designer, wenn es um die Reittiere geht. Die Größe der Welt (dreimal umfangreicher als die des Vorgängers) legt nahe, dass sich der Spieler in der einen oder anderen Form schneller fortbewegen kann. Was hingegen feststeht: Man trifft alte Bekannte wieder. Diego gilt als sicher.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



EILIG'S BLECHLE Der Name ist beim Rennspiel Crashday Programm.



ALLES WASSER, WAS GLÄNZT Gothic 3 verzögert sich deutlich ins Jahr 2006.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Volle Kontrolle!

Die Preise werden von Blizzard, Raptor-Gaming und Sunflex zur Verfügung gestellt. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.



Eingabegeräte von Raptor-Gaming

Wir verlosen in Zusammenarbeit mit Raptor-Gaming fünfmal das sehr gute Raptor-Gaming K1. Das Spieler-Keyboard wurde von Raptor-Gaming und Cherry entwickelt und besitzt unter anderem austauschbare Spezialtasten. Zusätzlich können Sie 20 Spieler-Mäuse aus der aktuellen M-Serie gewinnen. Für Profizocker interessant: Die M2 kann mit Gewichten individuell angepasst und die Abtastrate der Maus per Knopfdruck verändert werden.



5x Raptor-Gaming K1



je 10x Raptor-Gaming M1, Raptor-Gaming M2



GESAMTWERT: 1.800 EURO

World-of-Warcraft-Produkte von Blizzard

World of Warcraft-Fans aufgepasst: In diesem Gewinnspiel können Sie eine lebensgroße Nachtelfenfigur gewinnen. Das hochwertige Teil ist detailreich verziert und streng limitiert. Diese Nachtelfe können Sie nirgends im Handel käuflich erwerben. Zudem verlosen wir dreimal das Spiel **World of Warcraft** und passend dazu T-Shirts und Mousepads.



1x Lebensgroße WoW-Nachtelfe



3x World of Warcraft

je 5x WoW-T-Shirt, WoW-Mousepad

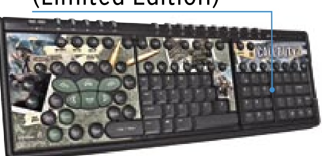
GESAMTWERT: 1.500 EURO

Spezialtastaturen von Sunflex

Mit diesen Spezialtastaturen haben Sie die Spiele im Griff: Wir verlosen 20 Zboards, die Sie mit speziellen Keysets an Spiele perfekt anpassen können. Zehn Gewinner bekommen zu ihrem Zboard ein **Age of Empires 3**-Keyset, die anderen zehn Gewinner erhalten das **Call of Duty 2**-Keyset. Beide Keysets verfügen über Spezialtasten, die perfekt auf die Steuerung des jeweiligen Spiels angepasst sind.

10x Call-of-Duty-2-Keyset (Limited Edition)





10x Age-of-Empires-3-Keyset (Limited Edition)

20x Zboard





GESAMTWERT: 1.700 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt die Siedlerfamilie, die Sie in der Kampagne von Age of Empires 3 betreuen?

a) **Black** b) **White** c) **Brown**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 34 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil! Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren: **www.pcgames.de/gewinnspiele**

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

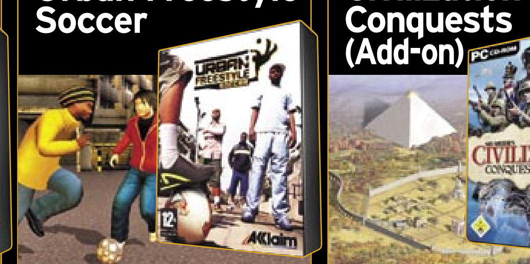
- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 30. November 2005.

Vollversion: Der Tempel des elementaren Bösen

Episches Rollenspiel für Kenner!

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 3 700 MHz (1,7 GHz empf.)
- 128 MByte RAM (256 MByte empf.)
- Windows 98/ME/2000/XP
- Grafikkarte mit 32 MByte RAM (64 MByte RAM empfohlen)

Vollversion: Urban Freestyle Soccer



Funsports total - abseits der Stadien

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 3 500 MHz
- 128 MByte RAM
- Windows 98/ME/2000/XP (kein Support für Windows 95/NT!)
- Grafikkarte mit 32 MByte RAM

Vollversion: Civilization 3: Conquests (Add-on)

Das offizielle Erweiterungspaket!

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 2 400 MHz, 128 MByte RAM
- 800 MByte (+ 600 MByte für Civ 3)
- Windows 98/ME/2000/XP
- DirectX9.0b oder höher
- Installierte Version Civilization 3 (dt.)

PC Games 12/05

Vollversionen: Tempel des elementaren Bösen + Urban Freestyle Soccer

Vollversionen
Der Tempel des elementaren Bösen
Urban Freestyle Soccer
Civilization 3: Conquests (Add-on)

SPIELBARE DEMOS
Harry Potter und der Feuerkelch
Peter Jackson's King Kong
Shadowgrounds
World Racing 2

Zusätzlich auf Ab-18-Edition:
Brothers in Arms: Earned in Blood
Call of Duty 2
F.E.A.R. (Multiplayer-Demo)

Nur auf USK-16-Ausgabe:
Asterix & Obelix XXL 2

Exklusiv auf DVD: „PC Games Reporter"

Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
Black & White 2 + Die Gilde 2
NBA Live 06 + Prince of Persia 3
Star Wars: Battlefront 2
The Elder Scrolls: Oblivion

Zusätzlich auf Ab-18-Edition:
Call of Juarez + Quake 4 (dt.)

SPIELE-TRAILER (DVD SEITE 2)
Black & White 2 + Brothers in Arms: Earned in Blood + Dungeons & Dragons Online + Heroes of Might & Magic 5 + Need For Speed: Most Wanted + Panzer Elite Action + The Movies + Ultimate Spiderman + War Front Turning Point Warhammer 40k: Dawn of War - Winter Assault

MAPS & MODS:
Act of War
- Act of War von HerZorro

Battlefield 2 Coop Mod Distro
Earth 2160 Superstorm
Half-Life 2
- dm_farpoint
- Minerva
- NeoForts
- VenShinra Co-Op 1.5a
Rome: Total War
- Rome Total Realism v6 Full
- Rome Total Realism v6.1 Patch
- Rome Total Realism Music Add-on v6.1
Unreal Tournament 2004 (dt.)
- CTF-Semiramis
- Killing Floor
World of Warcraft Cosmos 1.7

Treiber (DVD SEITE 2)
WINDOWS 9X/ME
Ati Catalyst v.5.2
Nvidia Forceware 71.84

WINDOWS XP/2000
Ati Catalyst ohne CCC v.5.9
Nvidia Forceware v.78.01

Nur auf USK-16-Ausgabe:
AMD Athlon 64 & Athlon 64 X2 Dual Core Processor Driver v.1.2.2.2
Nforce4-Treiber v.6.53
Nvidia Nforce4 SLI Intel Edition Treiber für Windows XP X64 v.7.13 WHQL
Nvidia Nforce4-Standalone-Kit v.6.53
Nvidia Nforce Audio Treiber v.4.57
Nvidia Nforce v.5.10 Win2000 XP
Via Hyperion v.456vp1
Via HyperionPro v.500A

Tools auf DVD
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.29
DirectX 9.0c
Everest Home Edition v.2.01
Fraps v.2.6.0
McAfee Avert Stinger v.2.5.4
PC Games Hardware Aufrüstrechner CPU v.1.1
PC Games Hardware OPN-Rechner
Power DVD (Trial)
Prime95 v.2.38
Rivatuner v.2.0 RC 15.5
Speedfan v.4.23
Wallpapers
Winzip (Trial)

Patches und Updates
Battlefield 2 v1.03 (int)
Bet on Soldier v1.2 (d)
Brothers in Arms: Earned in Blood v1.01 (d)
Dungeon Siege 2 v2.2 (int)
Juiced v1.01.400 (eu)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20a (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20a (d)

Zusätzlich auf USK-16-Ausgabe:
Diablo 2 v1.11b (int)
Diablo 2: Lord of Destruction 1.11b (int)
Earth 2160 Gold-Upgrade v1.35 (d)
MoH: Pacific Assault v1.2 von v1.0 (int)
MoH: Pacific Assault v1.2 von v1.1 (int)
Starcraft v1.13e (d)
Starcraft: Brood War v1.13e (d)
The Fall v1.9 beta von v1.8 (d)
World of Warcraft v1.7.0 (d)
World of Warcraft v1.7.0 von v1.6.1 (d)
Worms 4: Mayhem v1.01 (int)

Installationshinweis zu den Vollversionen:
Civilization 3: Conquests: Das Add-on setzt eine installierte Version von Civilization 3 voraus. Bei technischen Problemen finden Sie weitere Infos sowie Updates auf www.pcgames.de.
Urban Freestyle Soccer: Bitte achten Sie darauf, dass die DVD mit der richtigen Seite im Laufwerk liegt (also Seite 1).

DVD

12/05 | € 4,99 | NOVEMBER

PC Games
Wissen, was gespielt wird

World of Warcraft Add-on-Weekend ab 29. Oktober auf www.pcgames.de

DVD

36 Seiten Extra: Passend für die Spielepackung!

SONDERBEILAGE Age of Empires III – Das inoffizielle Lösungsbuch

20 Seiten TEST

Der größte PC-Games-Test aller Zeiten!
AGE OF EMPIRES 3
Ihr neues Lieblingsstrategiespiel?

3 VOLLVERSIONEN
Der Tempel des elementaren Bösen
Urban Freestyle Soccer
Offizielles Civ 3-Add-on

QUAKE 4
USK-16-Version im Test: Aus Doom 3 gelernt!





VORSCHAU + REPORTS
Exklusiv: Neverwinter Nights 2
Die Gilde 2 • Titan Quest
15 Jahre Monkey Island
Lesertest: Battlefront 2

KRITISCHE TESTS
Pro Evolution Soccer 5
Civilization 4 • Vietcong 2
Shattered Union • Ankh
Brothers in Arms: Earned in Blood



Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Schritt für Schritt

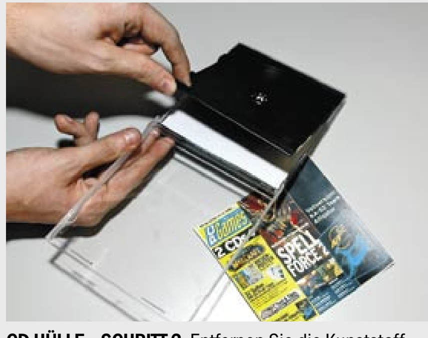
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



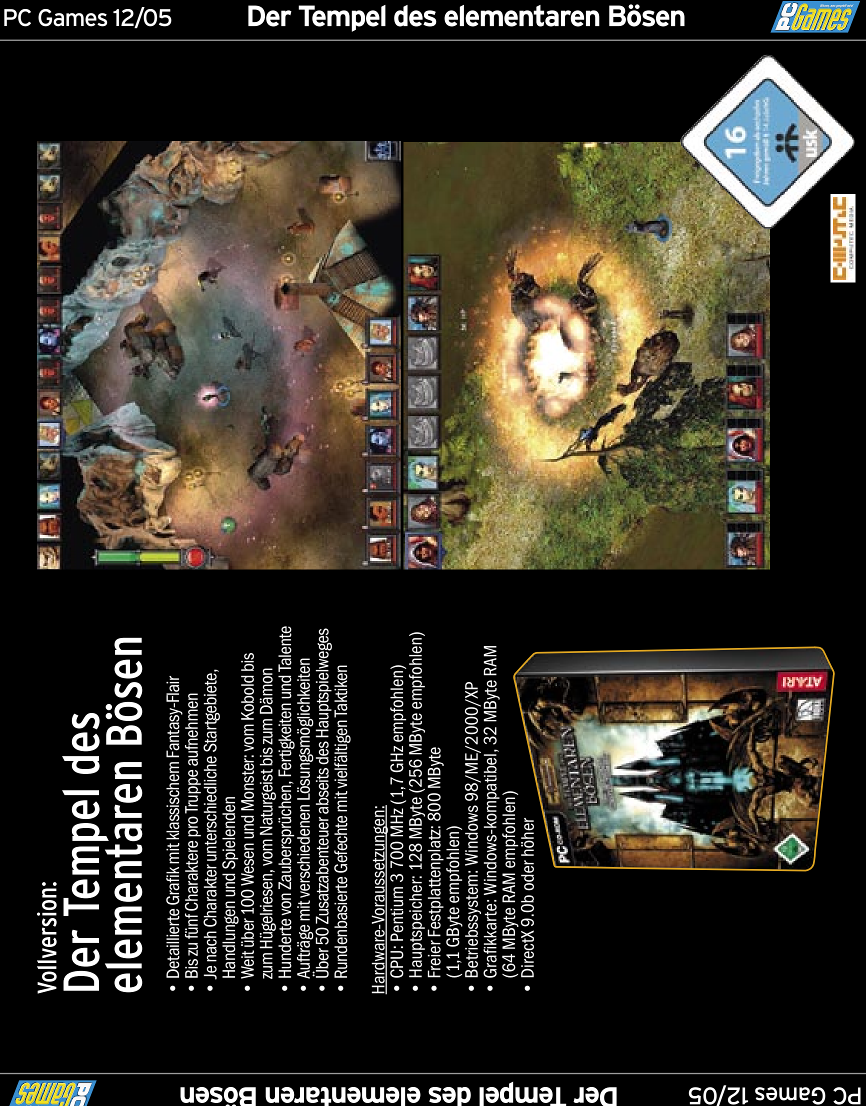
DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!







VOLLVERSION Der Tempel des elementaren Bösen
• Gigantisches Rollenspiel auf zwei CDs
• Komplett in Deutsch!

VORSCHAU + REPORTS
Exklusiv: Neverwinter Nights 2
Die Gilde 2 • Titan Quest
15 Jahre Monkey Island
Lesertest: Battlefront 2

KRITISCHE TESTS
Pro Evolution Soccer 5
Civilization 4 • Vietcong 2
Shattered Union • Ankh
Brothers in Arms: Earned in Blood

PC Games 12/05

Vollversion: Der Tempel des elementaren Bösen



UMTAUSCHCOUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **12/05**
☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2
Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

TEST

X3: Reunion

Fred vom Jupiter trifft Major Tom: In **X3: Reunion** wird gehandelt, gebaut – und gekämpft. Die PC-Games-Flotte begibt sich in weit, weit entfernte Galaxien.







TEST

Alle Weihnachtshits: **Oblivion**, **King Kong**, **Call of Duty 2**, **The Movies**, **NfS Most Wanted** und viele, viele mehr!



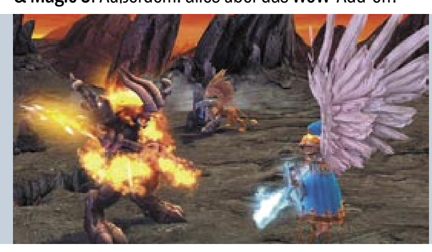
TIPPS

Wie Sie **The Movies**-Blockbuster drehen und in der Welt von **Oblivion** überleben, steht in der nächsten PC Games.



VORSCHAU

Wir besuchen für Sie die Schöpfer von **Heroes of Might & Magic 5**. Außerdem: alles über das **WoW-Add-on**!



HARDWARE

Großer Radeon-Schwerpunkt: Wir widmen wir uns ausführlich der neuen Grafikkarten-Generation von Ati.



Die PC Games 01/06 erscheint am 30. November 2005!
Vorab-Infos ab 26. November auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware – Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Titelthema: Radeon X1800 gegen Geforce 7800 – wer ist besser?
- Besser surfen: Wechseln Sie jetzt auf Firefox!
- Treiberspecial Nvidia: Die besten Treiber für **Battlefield 2**, **Age of Empires 3** und **World of Warcraft**
- RAM: So rüsten Sie ohne Leistungsverlust auf!
- Vollversion: **Enclave**

XBox-Zone – Das unabhängige XBox-Magazin



- Titelthema: Weltweit erster **Half-Life 2**-Test
- Alles über die Xbox 360
- Im Test: **Kingdom under Fire: Heroes, Far Cry Instincts**
- Vorschau: **The Warriors, Call of Duty 2: Big Red One, Gun**
- Auf DVD: 48 Videos und Spielstände mit 121 Minuten Spielzeit

SFT – Spiele - Filme - Technik



- Kaufberatung Plasma- und LCD-TVs: Zehn Flachbild-Fernseher von 32 bis 42 Zoll im Vergleichstest
- Navigationssysteme: Vier mobile Navis im Vergleichstest
- Auf DVD: „Eine Nacht bei McCools" - sexy Top-Komödie mit Liv Tyler und Matt Dillon

WIDESCREEN – Kino - DVD - Technik



- Titelthema: Peter Jackson's King Kong
- DVDs im Test: Serenity, Star Wars Episode III, Krieg der Welten, Titanic Special Edition
- Themenspecial: Die besten Fantasy-Filme
- Kompletter Spielfilm auf DVD: „Out of Time" (Action-Thriller mit Denzel Washington)

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 I **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. i. S. d. P.): Petra Fröhlich
Chefreporter: Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.),
Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek,
Dayana Mostbeck, Michael Neubig,
Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut,
Quality Assurance: Alexander Wadenstorfer
Community Manager: Marc Brehme
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Textchef: Wilfried Barbknecht
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt,
Marco Leibetseder, Carola Giese
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de I **E-Mail:** computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefonisch: (089) 20 959 125 I Per Fax: (089) 20 028 111

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games DVD € 57,60 I (Ausland € 69,60)
PC Games PLUS € 104,40 I (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at I Postadresse: Leserservice GmbH I
St. Leonharder Str. 10 I A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 I Per Fax: 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,80 I PC Games DVD € 64,80
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc.
auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website
(Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Johannes Sevget Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,04 Mio. Leser

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114 I Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Anzeigendisposition:
Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung:
via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







Gaming with Style!



Wer sich jetzt für das PC-Games-Abonnement entscheidet, erhält als kostenloses Dankeschön das ultracoole **Mauspad LIGHTPAD PRECISION von REVOLTEC!**

Das LIGHTPAD PRECISION von REVOLTEC kombiniert auf einzigartige Weise innovatives Design und eine einmalige Beleuchtungstechnik mit höchster Funktionalität und ist damit gleichermaßen für Profi-Gamer, Office- und Home-User geeignet. Das LIGHTPAD PRECISION besticht durch einen besonders aufwendig gefertigten Acrylrahmen, der über eingearbeitete Ornamente verfügt. Per USB-Anschluss wird das Pad mit Strom versorgt, die Beleuchtung kann über einen Drehregler am USB-Anschlusskabel in der Helligkeit variiert und auch ausgeschaltet werden.

Besonders bei schnellen Action-Spielen kommt es auf Reaktionsvermögen und Präzision an. Die strukturierte Oberfläche ist die ideale Unterlage für optische und kugelbasierte Mäuse. Die Start- und Reibewiderstände fallen sehr gering aus und das Gleit- und Reaktionsverhalten ist sehr gut. Dank der fünf rutschfesten Standfüße an der Unterseite bleibt das Pad auch in heißen Spiele-Situationen stabil.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (89) 20 959 125, Fax: +49 (89) 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (6246) 8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

❐ **Lightpad Precision Green Edition (Art.-Nr.: 002795)**

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

PG JA 06

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



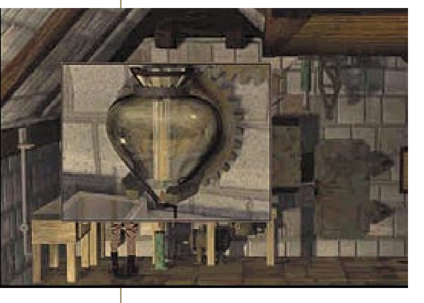
Dezember 1995

Kultspiel: Chewy - Escape from F5

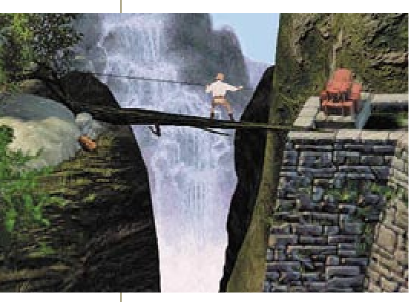
Chewy - Escape from F5 schlägt noch tiefer als seinerzeit **Day of the Tentacle** oder **Sam & Max** in die Kerbe der witzigen Comic-Adventures. Nach einem missglückten Überfall von „**Wing Commander**" Ltd. Clint und Chewy auf das Hauptquartier der giftgrünen Borx, wird der Letztgenannte in eine Zelle auf F5, dem Borx-Heimatplaneten, gebracht. Wie der Untertitel bereits andeutet, steht Chewy vor einer haarsträubenden Flucht. Bei einer Notlandung auf der Erde trifft er auf Howard Suckerman; zusammen müssen die beiden den Weltherrschaftsambitionen der Borx einen Riegel vorschieben. Die trotteligen Protagonisten muss man einfach lieben. Zwischen den zahllosen Cutscenes und Sprite-Animationen sammelt man jede Menge Krempel auf, der dann passend verwendet werden will. Die witzige Grafik wurde noch mit Paint Deluxe „handgemalt", Musik und Sprecher sind erste Sahne. Rätseltechnisch bleibt man den Vorbildern treu: Es gibt Inventar, Iconleiste mit Verben und Multiple-Choice-Dialoge. Dazwischen wird nicht mit Seitenhieben und Cameo-Auftritten auf bekannte Filme und Spiele gegeizt. So trifft man unter anderem auf den Todesstern oder fährt mit einer Lore durch ein Indiana-Jones-kompatibles Tunnelsystem. Nervige Sackgassen fehlen ebenso wie kaum lösbare Rätsel.

Test des Monats

Mit **The Riddle of Master Lu** beweist das relativ kleine Entwicklerstudio Sanctuary Woods, dass man für gute Adventures weder besonders viele Silberlinge noch teuerstes Equipment benötigt: Mit Einfallsreichtum, originellen Schauplätzen und neuen Ideen verweist das Spiel die großen Adventure-Hersteller auf die Plätze. Im Jahre 1936, an der Schwelle zum Zweiten Weltkrieg, steht Robert Ripley, seines Zeichens Kosmopolit mit der Vorliebe für das Bizarre, vor seiner größten Aufgabe: Das Siegel von Chinas erstem Kaiser finden, bevor es die Japaner tun. Ganz Indy-like betätigt er sich als Archäologe, wobei seine gefundenen Andenken jedoch in seinem Kuriositätenkabinett öffentlich ausgestellt sind. Mit dem Erlös werden neue Reisen rund um den Globus finanziert, um an neues Wissen und neue Ausstellungsstü-



cke zu kommen. **The Riddle of Master Lu** ist ein Lichtblick in der damals ordentlich bestückten Adventure-Sparte: Besonders die glasklare Vertonung und die grafisch aufwendigen Close-ups fallen positiv auf. Die Rätsel sind zwar anspruchsvoll, aber fair. Das Entwicklerstudio ist bekannt für Adventures wie **Victor Vector**, **Orion Burger** und die **Journeyman Project**-Reihe. Eine Fortsetzung kam leider nie.

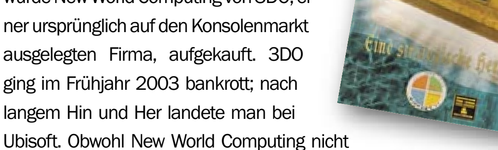


Kurioses am Rande:

Damals schon war Secondhand-Hardware schwer in Mode. 32 Prozent aller PC-Besitzer setzten auf gebrauchte Soundkarten, Grafikkarten und Monitore. Wer jedoch nicht am falschen Ende sparen wollte, legte Ansprüche an. So wurden mal eben Kathodenstrahlmonitore mit der Hand auf statische Entladungen, Festplatten auf vorgenommene etwaige Öffnungsversuche geprüft. Ein Angebot für ein Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk für 320 Mark kam ohne Software und ohne Handbuch aus, dafür aber mit vollmundigen Versprechungen, die hinten und vorne nicht stimmten. Ähnliche Tricks wurden von Grafikkartenanbietern angewandt. Man sollte daher immer die genaue Typbezeichnung auf der Karte überprüfen. Ironischerweise sind das Verkaufsstrategien, die heute noch vereinzelt von regulären Anbietern betrieben werden.

Was wurde eigentlich aus ... New World Computing?

Dieses Entwicklerstudio machte seit 1986 durch seine ruhmreiche **Might & Magic**-Rollenspielserie von sich reden. In dieser Ausgabe wird ein weiteres Spiel mit langer Tradition vorgestellt: **Heroes of Might & Magic.** Die taktischen Rundenkämpfe begeistern noch heute eine breite Spielerbasis. 1996 wurde New World Computing von 3DO, einer ursprünglich auf den Konsolenmarkt ausgelegten Firma, aufgekauft. 3DO ging im Frühjahr 2003 bankrott; nach langem Hin und Her landete man bei Ubisoft. Obwohl New World Computing nicht mehr exisitert, ist der Großteil des Teams noch zusammen und hat mehrere Spiele der **Might & Magic**- und **Heroes**-Reihe entwickelt. Was die Zukunft bringt: **Heroes of Might & Magic 5** wird derzeit von Nival Interactive (**Blitzkrieg 2**, **Silent Storm**) programmiert, während der erste Action-Ableger **Dark Messiah of Might & Magic** bei den Arkane Studios (**Arx Fartalis**) in der Mache ist.



Hardwaretrends

Im Weihnachts-Hardware-Special dieser Ausgabe finden sich unter anderem zahlreiche Modems, die auch als Faxgeräte arbeiten können. Sprachverarbeitung mit Rockwell-Chipsatz bietet das Elsa Micro-Link 28.8 TQV für 500 Mark. An das 400 Mark teure V.34-Lightfax-Modem von Lightspeed kann man zusätzlich ein Mikrofon und zu den eingebauten Lautsprechern Boxen anschließen. ISDN mit 64k Übertragungsrate ist auch möglich, dafür ist eine spezielle ISDN-Karte nötig.

Die Top-5-Tests

1. MASTER LU | Sanctuary Woods
Erfrischend anderes Adventure mit Indy-Touch und weltumspannenden Rätseln.

2. NHL HOCKEY 96 | EA
Schneller, schöner, besser: der Konkurrenz um eine Stocklänge voraus.

3. CHEWY | Blue Byte
Quirliges Comic-Adventure mit Humor und skurrilen Charakteren.

4. CAPITALISM | Software 2000
Für Hobbybroker ein Eldorado. Lehrbuch: Wie werde ich Wirtschaftsmagnat?

5. SENSIBLE WORLD OF SOCCER
Das Spiel schafft den Spagat zwischen **FIFA** und **Bundesliga Manager Hattrick**.

Der PC-Games-PC

Nachdem die Leser des Öfteren von fiesen Tricks und Fallstricken beim Kauf eines Komplettsystems für Spiele berichten, macht sich PC Games zusammen mit dem Mülheimer Hardware-Hersteller LION Gedanken über ein wirklich spieletaugliches Komplettsystem. Ab dieser Ausgabe soll ein PC-Games-Siegel für einen neuen Qualitätsstandard bürgen. Die ersten Prototypen: ein 486er-System mit 80 MHz, 8 MB RAM, reichlich Peripherie für knapp 2.000 Mark und ein Pentium-PCI-System mit 15"Monitor, Faxmodem und allerlei Zubehör für ungefähr 3.000 Mark. Die genauen Preise und weitere Informationen findet der Leser in einer der folgenden Ausgaben.